4 SAAT E3 VİDEOSU DVD'DE, 40 SAYFA E3 İÇERİĞİ DERGİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2012/07 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 57 I ISSN: 1307-8933

GOD OF WAR
ASCENSION™

Kratos'un kendinden bile saklادığı sırları ortaya çıkıyor



Ivy Bridge teknolojisiyle
daha da güçlenen Monster,
kullanıcısının gücüne güç
katan PerforMonster.
Monster'la güç sende artık!



Editörün Günlüğü

E3: SAYFA PLANINA TAKLA ATTIRAN FUAR

- Bence bu yıl E3'e yirmi sayfa falan ayırsak yeter!
- Tabii canım, zaten ne var ne yoksa fuardan önce açıklandı, yeni bir şey görmeyeceğiz.
- Blizzard, Rockstar falan da katılmıyor, Valve zaten toptan kayıp. İlginç ne çıkabilir ki?
- Ayrıca Tuğbek'le Faruk şimdi orada Göktuğ'la Kaan'ı da yanlarına katınca işi iyice haytalığa vuracak bak gör. Konferansları falan kaçırabilirler bence.
- Evet evet, aslında 16'ya mı düşsek hatta?
- Hmm, o da abartı az olur, bakalım bir dönsünler de... O değil de, klima çalışmıyor mu ya, bu ne sıcak!

...

Daha fazla ne kadar yanılabilirdik bilmiyorum. Elinizdeki Oyungezer sayısında tam 40 sayfalık E3 içeriği var. Zannettiğimizden çok daha etkileyici bir E3 geçirdik ve Oyungezer'i temsilen orada bulunan dörtlümüz, girilmedik oda, oynanmadık oyun, konuşmadık yapımcı bırakmayarak bizi mahcup edecek kadar sıkı çalıştı. Tabii ki İstanbul'dan bizim ve Ankara'dan Ali'nin (Fuarlar Amiri Ali Sezgin) de birazcık katkısı oldu ortalığı toparlamaya... Sonuç olarak çok şenlikli, çok da önemli bir E3'ü daha geride bıraktık. Yorucuydu ama neyse ki asıl özelliği heyecan verici olmasıydı. Hele de The Last of Us'ın oyun içi neydi öyle!?

Temmuz'a hoş geldiniz sevgili okurlar, bu sayıyı mümkünse akşam serinliğinde ve ayaklarınızı şıpırdatarak tüketiniz.

Serpil

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…


oyungezer.com.tr


facebook.com/oyungezer


twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

Artwork: Age of Empires III

E3 2012 Özel

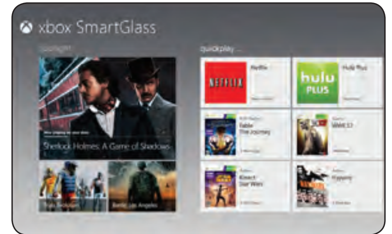




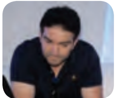




HABER



RÖPORTAJ











PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



alizine wonderland

PIXEL



bakmadan geçmeyin







oyun indeksi

OGZ_DVD

%74'Ü E3 VİDEOLARIYLA KAPLI DVD

Oyungezer Los Angeles'ta!

Toplamda kırk adet oyun videosunun yanı sıra iki buçuk saat uzunluğunda fuar gezmece, sohbet ve söyleşi videoları bu ayki DVD'mizde sizi bekliyor!

Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD arayüzünün tepesinden sallanan Goyun'a tıkladığınız takdirde çok güzel bir şey oluyormuş, bizden söylemesi.





DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Olympus 2207 demosu
2- Resonance demosu
3- Diluvium
4- Dragon Age Legends
5- Wolfram





Rockstar'ın Marvel'la beraber hazırladığı, Dan Houser ve Sam Lake tarafından yazılan çizgi roman serisi, Max Payne 3 öncesinde gerçekleşen olaylara ışık tutuyor. Serinin ilk iki parçasını oluşturan *After the Fall* ve *Hoboken Blues* bölümlerini DVD'mizin Bonus kısmında bulabilirsiniz.

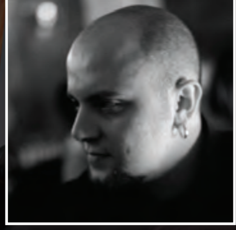


Araç Sahiplerinin Dikkatine

Bu ay yer darlığından ötürü Araçlar bölümünden ekran kartı sürücülerini çıkarmak durumunda kaldık. Gelecek ay geri dönecek, panik yok.

360dro





EZBERİM ZAYIFTIR

Piyasadaki konsollara baktığımda sürekli aynı şablonu takip ettiklerini görüyorum. Her ne kadar Wii modeli ayrı bir yerde duruyor gibi yapsa da, diğer iki konsol da çıkardıkları Move ve Kinect gibi cihazlarla benzer deneyimleri sunmaya çalıştılar. Fakat yeni neslin grafik gücünün haricinde yaratıcılık anlamında çok farklı lezzetler sunacağını düşünmeye başladım. E3'te ben bunun emarelerini gördüm… Sadece konsol üreticileri değil, artık oyun geliştiricileri de oyunlarına inovasyonu tetikleyecek özellikler koyar oldular. Watch Dogs'un mobil cihaz etkileşimi, ZombiU'nun iki ekranda oynanıyor olması, John Carmack'ın şapkası ve Xbox'ın SmartGlass'ı bu yönde atılmış adımlar olarak göze çarptılar. Evet, bu nesilde konsollar benzer şablonları uyguladılar fakat bir sonraki nesil, salt teknik özelliklerin çok ötesinde olacak gibi…

Hemmen sırtımda, bu sayfayı çevirir çevirmez, sizi sürprizlerle dolu E3 maceramızın satırları bekliyor. En sevdiğimiz oyun bilin bakalım ne oldu? İpucunuz buralarda bir yerlerde… :)

Biterken çalıyordu: Sivrisinek - BızZzZzZ

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Diablo III	Blizzard
2	Football Manager 2012	SEGA
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
4	Battlefield 3	EA
5	The Sims 3	EA
6	The Sims 3: Showtime	EA
7	The Sims 3: Katy Perry Sweet Treats	EA
8	Shogun 2: Total War Fall of the Samurai	SEGA
9	LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Warner Bros.
10	Battlefield 3 Premium	EA

OFİS 2012

Tekrar hoş geldin Ezgimenlerin Kaan…

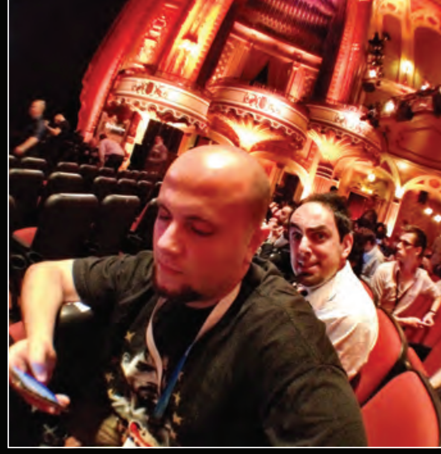
1) Neler yaptın bunca zaman? Ama tek kelimeyle… Hehe.
Çok basit! Birkaç hayat yaşadım geldim.

2) Yeni işlere ısınabildin mi?
Her ayın en az 60 gün sürdüğü bir boyutta geçen bir yıldan sonra biraz fazla bile ısınmış olabilirim. İşle arama bir klima sokmalıyım.

3) Sizin çardak iyiymiş, öyle diyorlar…
O kadar iyi ki akşamları eve girmiyoruz, komşularımız sokakta yaşadığımızı zannediyor, fena da olmuyor.

Watch Dogs standının girişinde gergin bekleyiş. Girmesi en zor bu kapıyı açan tek bir davetiye ele geçirebildik ve o davetiyeyle üç kişi girene kadar sekiz takla attık.





"Çok çişim var ama konferans başlamak üzere. Şimdi ne yapacağım?" "Merak etme abi hemen bakıyorum haritadan en yakın umumi tuvaletlere."

Bu E3'te nihayet Video Games Live'a gitmeyi de akıl ettik. Muhteşemdi.



Oyungezer E3 ekibi bir arada, EA Konferansı'na girmeden hemen önce. İçimizden biri, daha ilk günden fuar boyu nasıl cozutacağımızın sinyallerini veriyor.



E3 2012

Bir başka Los Angeles seferi

Tam 933 atlıydık o seferde. Başımız dik, göğsümüzü gere gere ilerledik büyük denize doğru. Azametimizle ilerledik kazanacağımız nice zaferlere. Ne silahtaydı gözümüz, ne de avratta. Vahşi atların diyarında, rüzgarla dalgalanırken saçlarımız ne ateşteydik, ne de soğukta... Taa ki "yavaş yavaş" diye bağırana kadar biri. Dizginledik atlarımızı... Kalabalık trafik önümüzden uzaklaşmaya, bize yol açmaya başladı. Soluma döndüğümde Faruk'u gördüm, elinde telefonu video çekiyordu. İyiye işaret olamazdı bu. Yanında Göktuğ gözlerini yola kitlemiş bu sefer "Üç diyince gazlıyoruz!" diye bağırdı. Yapıcaz mı bunu cidden? Biiiirr... Sağıma döndüm ve Serhat çoktan mesajı almış gaz pedalında basmaya hazır. Kötüye işaret bunlar... İkiiii... Önümüzdeki trafik hızla uzaklaşıyordu. Gözlerim aynaları taradı hızla. Çünkü buralarda bir otoyol polisi varsa, bu akşamı Los Angeles nezarethanelerini ziyaretle geçireceğimize şüphem yoktu. ÜÜÜÜÇÇÇÇÇ!!! Ve şahlandı atlarımız... 933'ü birden damarlarına basılan yüksek oktanla gürledi... Bir Mustang, bir Challenger ve bir Camaro! İbreler fırladı, tonlarca çelik ileri atıldı... Rüya mı bu? 60 mil, 70 mil, 80 mil, 100 mil, 120 mil... Gözlerimi hız ibresinden çekip hızla yaklaşmakta olduğum kamyonete doğru çevirdim. Adrenalin dolu üç beş saniyenin ardından frenlere asılırken halen nefes almıyordu ciğerlerim. Soluma döndüm, Faruk elinde telefonu, olduğu yerde zevkten zıplıyordu adeta. "Hadi bir daha!" diye bağırdı Göktuğ... Lanet olsun nasıl hayır diyebilirim ki buna!...

Los Angeles sokaklarını süsleyen bu dev TES Online reklamı baş döndürüyordu.





Bütün baskılara rağmen Faruk Resident Evil aşkından vazgeçmiyor, vazgeçmeyecek.

Sonra bir tane çaktım ağzının üstüne, kan geldi böyle bir sürü, çok ağladı abi vurma diye.



Kaan ZombiU standında da karizmayı bozmuyor. Ama ABD'yi gerçek zombiler bassın bakalım böyle sakin kalabilecek misin?





Los Angeles'a kadar gelmişken Göktuğ kendine yeni bir araba almayı ihmal etmedi.



Arabaları geri vermeden önce, arkamıza hastası olduğumuz Pantry'yi de alıp şöyle seksi bir poz vermeyi ihmal etmedik.



Fuarın en güzel standı tartışmasız Borderlands 2'ydi. Oyunun dört karakteri de açıklanınca 2K paraya kıyıp hepsinin olduğu bu harika heykeli yaptırmış.

E3 2012 Bir başka Los Angeles seferi

Yıllarca tek başıma büyük şehrin içinde kaybolmanın tadına vardığım bir deneyimdi benim için E3. Sokakta insanların arasına karışmak, otobüs veya metroda "hiç kimse" olmanın tadını çıkarmaktı. Sonraları Sinan'la geldiğimizde sakin ve ağırbaşlı bir dost yolculuğu. Zaten Sinan'ı ikna edebileceğiniz çılgınlıkların çok da yüksek olmayan bir sınırı vardır. Ne oldu da bu sene kendimizi kalabalık bir otoyolda drag yarışı yapıyorken bulduk, ben de bilmiyorum açıkçası. Bu sene E3'ün çivisi çıktı bir şekil ve Hangover'ı izlememiş olsam kendimi daha güvende hissedebilirdim.

Evet ne oldu ben de pek anlamadım ama E3'te ipi koparmamızdaki en büyük etkenlerden birinin Göktuğ olduğuna şüphe yok. Göktuğ ile arkadaşlığımız uzun yıllara dayanır ama ilk defa böyle rahat ve uzun uzun takılma fırsatı buluyoruz. Ve bu adam hakkında ilk bilmeniz gereken şey, onu asla tanıyamazsınız ve anlayamazsınız... Ne zaman ne yapacağını, ne söyleyeceğini kestirmek imkansızdır. Mesela Faruk'la daha seyahat planlarımızın başında biraz para biriktirip bütün fuar boyunca düzgün bir arabayla takılmaya karar vermiştik. Kelepir oto kiralamacıların sitelerinde geçen birkaç gün ve sıkı bir pazarlığın sonunda şehre indiğimizde bizi siyah bir Camaro bekliyordu. Nasıl geçilmiyor havamızdan, ömrü hatchback'lerde geçmiş adamlar olarak nasıl yayılıyoruz o koltuklara anlatamam, görmemişlik level 9999. Ama daha bir gün geçmeden Göktuğ yanımıza daha yeni kokusu üzerinde üstü açık bir Mustang ile gelmez mi? Bütün bu hava fıs oldu gitti tabii. Üstelik aynı firmadan ve bizimkinin yarı fiyatına mı kiralamış!!! "Abicim bizimkinden daha iyi bir arabayı bizim yarı fiyatımıza nasıl tutarsın!!!", "Yahu ofisteki kadın İranlıydı", "...eee...", "patlattık Farsça bir şarkı, sonra başladık İbo'dan bir şeyler söylemeye üstüne... hem indirim verdi hem de üst model araba!" Yuh yani... ne diyeyim yuh... Araba kiralama ofisinde Göktuğ'u İranlı orta yaşlı bir teyzeyle Ayağında Kundura söylerken hayal edebiliyor musunuz? Maalesef ben edebiliyorum.

Zaten fuar saatleri boyunca Göktuğ'u çok da göremedik. Arada bir kayboluyor, 3-4 saat yok. Göktuğ nerdeydin abi? Dolaştım işte oyunları oynadım video çektim. Ne güzel iyi yapmışsın abi. Ondan sonra son gün fuarın çıkışında video çekiyoruz, bütün booth babe'ler sıradan gelip "Hadi Göktuğ'cum görüşürüz, seneye de bekliyoruz bak". Olum oyunlara bakıyorum ayağına bütün fuar hosteslere yazdın di mi!!! Yani pes başka bir şey diyemiyorum. Hele o Tim Schafer ile çektirdiği fotoğrafa hiçbir şey demiyorum. Diyemiyorum... yani bilenler unutsun, bilmeyenler de bilmesin, yaşanmamış olsun mümkünse. Ama hiçbir E3'te de bu kadar eğlendiğimizi de hatırlamıyorum. Fuardan çıkıp yemeğe oturduk mu muhabbete doyum olmuyordu. Yani adamı oturtun karşınıza, saatlerce konuşsun, siz gülmekten altınıza edin. Bir insandan bu kadar muhabbet çıkmaz kardeşim, Tracy Jordan olsa yanımızda, bu kadar gülerdik anca.

Fuarın bizim için pek heyecanlı geçmesinde Faruk ve Kaan'ın ilk defa E3 görüyor olmasının da etkisi vardı elbette. Benim onuncu E3'üm olduğundan bünyede artık feci bir alışmışlık var. Üstelik 2005'e kadar zirve yapan o eski günlerini gördükten sonra bu hali zayıf geliyor göze ister istemez. Ama ne kadar güç kaybetmiş olursa olsun ilk defa gelen biri için baş döndürücü hâlâ fuar. Asıl komiği Kaan'ın bütün o baş dönmesine rağmen cool kalmaya çalışmasıydı. Adam genel olarak cool, hakkını yemeyelim. Zaten bir senedir Los Angeles'ta yaşıyor, UCLA kampüsünün yanında ev tutmuş, sürekli kolejli kızlarla takılıyor falan. İlk gittiğimizde pek bir geçilmiyordu havasından. Ama fuara girince eli kolu boşaldı. "Abi Sony'nin gizli bir standında Last of Us'ın farklı bölümlerini gösteriyorlarmış gidelim bakalım hadi.", "Tamam Kaan'cım bakarız sırayla şimdi Injustice oynicaz randevumuz var.", "Gidelim bakalım ama", "Elbette gidip bakıcaz kaçırmayız merak etme", "Bakıcaz di mi", "Bakıcaz Kaan'cım bir sakin



Oynadığı oyunun karakteriyle bütünleşmek dendi mi kimse Faruk'un eline su dökemez. Agent 47'dan ne eksiği var şimdi?



Tuğbek yıllardır aradığı mutfak bıçağını nihayet E3'te bulur... Bethesda standından kovulmadan hemen önce.

Ubisoft bu sene kuşkusuz E3'ün galibiydi. Hem Far Cry ve Assassin's Creed ile eski serilerine nasıl can verdiğini gösterdi, hem de ZombiU ve Watch Dogs ile yeni fikri mülkler konusundaki iddiasını ortaya koydu.

dur", "Peki abi...". Aradan iki dakika geçmeden kayıp adam, arıyorum telefonla... "Kaan? Kaan nerdesin?", "Abi almıyorlar beni Sony standına", "Ulan ne işin var orda koş gel geri". Neyse sonunda görüyoruz Last of Us'ı, sanıyorum ki sakinleşecek. "Abi Watch Dogs'un gösterimine giricez di mi?" Haydaa sil baştan...

Ama benim bütün ekipte en çok takdir ettiğim Faruk'tu. Zaten bizim derginin dinamosu adam, ortada bir vazife varsa aşk olsun Faruk'u tutabilene. Bu fuarda bahtsızlıklardan bahtsızlık beğendi garibim. Daha Los Angeles'a iner inmez hastalandı, yatak döşek yattı iki gün. Düşünsenize ilk defa Los Angeles'dasınız ama bütün gün yataktan çıkamıyorsunuz. Ama fuardan önceki gün azmetti kalktı ayağa. Kendi gözlerimle insan azminin virüslerin ağzına vura vura dövüp hasta bünyenin kükreyerek ayağa kalktığını gördüm. Antibiyotik havuzuna daldırıp çıkarsan böyle iyileşebilir insan. Biz Kaan'la bir ekip videoları çekerken o da Atina muhabirimiz Ioanna ile çekimleri yapıyordu. İlk gün sonunda bir geldi, kamera ile Ioanna arasındaki bir anlaşmazlık sebebiyle bütün videoları bozuk. Fuar zaten üç gün, bir gün boyunca çektiğin her şey bozuksa ne yaparsın? Azmetti yine gitti hepsini baştan çekti, üstelik diğer randevularını kaçırmadan. Arada nefes almaya nasıl vakit buldu bilmiyorum.

Ancak Faruk'u E3'e götürmenin ciddi sonuçları da olmadı değil. Önceden tahmin etmeliydik, bilemedik. Los Angeles genelinde biftek ve pancake'lerde yaşanan kıtlık sebebiyle yer yer ayaklanmaların çıktığı, çeşitli diner'lar önünde gösteriler yaşandığı ve göstericilerle polis arasındaki çatışmalarda 12 kişinin yaralandığını üzülerek öğrendik. Faruk her ne kadar fuar boyunca yediği dört bizon ve 21 süt ineği için özür dilese de Los Angeles halkının bizi affettiğini hiç sanıyorum. Seneye birlikte gidersek tekrar yiyeceğimiz inekleri de yanımızda götürmeyi düşünüyorum.

Ne kadar kalabalıksanız E3 o kadar güzel. Bunu anladım ben bu fuardan. Daha önce Gamescom'a da ordu misali gidip pek eğlenirdik. Ama Los Angeles ayrıymış. Fuar boyunca bize yardımcı olan, hiç bir şey yapmasa sohbeti ile seyahate renk katıp bizi yalnız bırakmayan bir dolu insan vardı. Ankaralı sevgili geliştirici ekibimiz Lamagama'dan Nilay (E3'te aldın ya o güzel haberi, kesin oyuncu olacak o kerata), Gökhan ve özellikle de taa Venezuella'dan aramıza katılan Alfredo Medina. Kiraladığı Challenger'ı önce bozmama sonra da Mullholland tepelerinde gece vakti sapa yollara vurmama rağmen gıkını çıkarmayan Serhat. Fuarda çekimlerimize koşturan Ioanna Papadopouloulololo (Bu kadar söyliyebiliyorum o nasıl soyadı öyle). Fuarda kaçırdığımız olan bitene sürekli bizi uyandıran sevgili Ferhan.

Evet... Evet... Bu sene şen şakrak, pek kalabalık, pek neşeli bir ekiptik Los Angeles'ta. Biz tadına doyamadık, umarım siz de okurken bir parça o coşkuyu yaşarsınız bizimle.

Abi Nintendo... Nintendo'dan bahsetmedin! Nintendo mu, hangi Nintendo?
-TUĞBEK

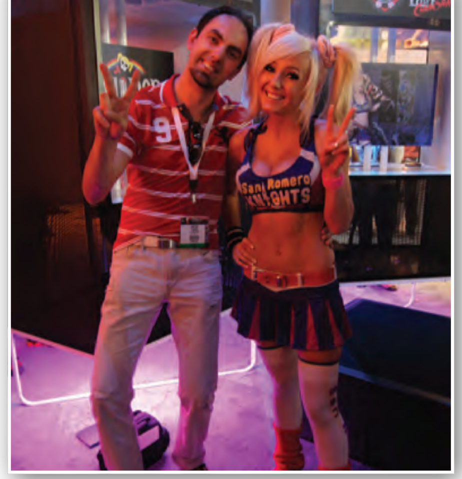
Yıllarca tek başıma büyük şehrin içinde kaybolmanın tadına vardığım bir deneyimdi E3. Sonraları Sinan'la sakin ve ağırbaşlı bir dost yolculuğu. Ne oldu da bu sene kendimizi kalabalık bir otoyolda drag yarışı yaparken bulduk?



Artık fuarın sonuna geldiğimizde insanlıktan çıkmıştık. Gerçi birimiz halen bir cool olma çabasında gibi ama yanılmayın, E3 afallamasının etkisi bu =)



Bir Resident Evil oyununun tanıtımını en iyi kim yapar? Elbette ki felaket tellalları.

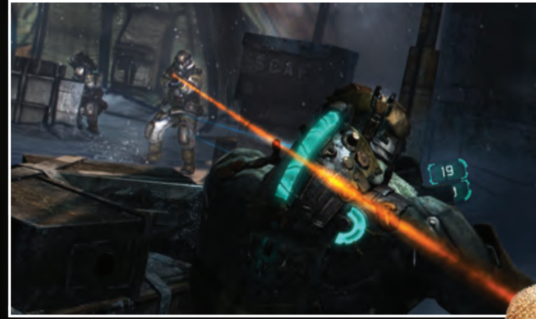


5 Tane Miğfer Dibi

Eveeet, bir E3 daha geldi geçti ve sıra durum analizi yapmaya geldi. Adetten olduğu üzere, Entertainment Software Association (ESA), E3 hakkında raporunu hazırladı ve katılımcı sayısını duyurdu: Rapora göre aralarında yapımcılar, gazeteciler, analistler ve en önemlisi stand kızları da olmak üzere toplamda 45,700 kişi bu yıl E3 fuarını ziyaret etti. 2010 senesinde 46,000 kişinin geldiği düşünülürse... hmm, aradaki 300 kişilik farktan ilginç bir sonuç çıkmıyor. ESA CEO'su Michael Gallagher, E3 2012'nin enerji ve tutkuyu harmanlayarak oyun endüstrisini küresel bir başlık altında toparladığını söyledi. ESA'nın raporuna göre bu yılki fuardan en memnun ayrılan katılımcı ise Göktuğ isimli bir editör oldu, sebebini biz de bilmiyoruz...







Dead Space 3

Dead Space'in hastasıyım, öyle böyle değil. Neden? Çünkü eski Survival Horror ruhunu taşıyan pek az oyun kaldı artık. Hem bilimkurgu temalı olsun hem ağır ağır oynansın, yalnızlık hissini versin hem de ortalama üzeri bir senaryoya sahip olsun dediğinizde artık elinizde pek oyun kalmadığını fark edeceksiniz. Ama bir önceki cümlenin negatifini alıp örnek isteğidinizde sürüyle oyun sayabilirim size. Zaten bu güzelim oyunun EA'den geliyor olması hep kıllandırmıştı beni. EA ve Activision gibi yayıncıların da ittirmesiyle oyunların tek kişilik bölümleri kuş kadar kaldı. Nihayetinde oyuncu kavramı genişlediğinden beri tek kişi oyun oynayamaz olduk. Etraf salyalar saçarak oynanan, kaba saba aksiyon ve FPS oyunlarıyla doldu. *Dead Space* ise farklı işte… Ama artık değil gibi. Çünkü EA, *Dead Space*'in "tek kişi oynamak için fazla korkunç" olduğu varsayımından yola çıkarak, seriye daha fazla aksiyon ve co-op modunu getiriyor. Hay bi de aksiyon olmasın, co-op olmasın be kardeşim!

EA muhtemelen *Dead Space*'in satış rakamlarından çok da memnun değil ve oyunun içine daha fazla kişinin dikkatini çekebilecek unsurlar ekliyor. Mesela co-op ve mesela daha fazla aksiyon gibi... Oyunun gösterilen E3 demosu beni sırf bu yüzden çok da heyecanlandırmadı. Örneğin iki karakterle ilerleyip sonunda karşılaştığımız devasa yaratık, oyunun ritmini kaybedeceğine dair bir işaret gibi geldi bana. Eğer ilk iki oyunu oynadıysanız, oyunun gerilimi ağır ağır artırdığını ve sonunda bizi "ölçek" ile şok ettiğini hatırlarsınız. O büyük yaratıklar ve neden bu ölçekte oldukları, hikâyenin içine yedirilmiş sürprizlerdi ve oyunun sonlarında açıklanırlardı. *Dead Space* bizi korkutacak ve şok edecek unsurları ekonomik ve yerinde kullanan bir oyundu. Açıkçası *Dead Space 3*'te oyunun bu tip unsurları biraz dejenere edilmiş gibi görünüyor.

İkinci oyunun sonunda Isaac bilinmeyen bir gezegene düşüyordu. Üçüncü oyun da direkt ikincinin kaldığı yerden, yani Tau Volantis gezegeninden başlıyor. Bu kez oyunda açık alanlar serinin ilk iki oyununa göre daha ağırlıkta olacak. Tau Volantis, donmuş ve iklim şartları oldukça zor bir gezegen. Fakat burası, içinde Necromorph'lara dair önemli sırlar barındırıyor. Konu ilerledikçe belki de bu garip gezegenin, Necromorph'ların kökenine dair izler barındırdığını ve bu ipuçlarının onların sonunu getirebileceğini araştırıyor olacağız. Fakat tam da bu noktada yukarıda serzendiğim noktaları biraz açmak gerek. Isaac Clarke ve co-op olarak oynanabilecek yeni karakter Çavuş John Carver, sağa sola takla atabiliyor ve ağır çatışmalarda siper alabiliyorlar. Bu iki hareketin eklenmesi, oyunun karakterinin değiştiğine ve aksiyonun hatırı sayılır derecede artacağına işaret ediyor. Bu adım seri için iyi olacak mı göreceğiz ancak iflah olmaz bir *Dead Space* hayranı olan benim tadım biraz kaçtı. Zaten aksiyona doymuşuz, ne gereği vardı Survival Horror'ın son kalesini de yıkmanın? Oyunun co-op sistemi de "drop in-drop out" şeklinde çalışacak. Yani bir arkadaşınız siz oyunu oynarken John Carver'ın rolünü üstlenebilecek ya da aynı mantıkla siz bir arkadaşınızın oyununa dahil olabileceksiniz. Oyunun bazı bölümleri sadece co-op olarak oynarken erişilebiliyor olacak. Bu tasarım tercihi, oyunun bize yaşattığı yalnızlık ve çaresizlik hissinin tamamen bitmesi anlamına geliyor. Artık bambaşka bir *Dead Space* oynayacağız kısacası.

Ne yalan söyleyeyim, ben bu oyunu sevemedim. *Dead Space*'i de kendisine hiç yakışmayan bir elbisenin içine tıkıştırıyor gibiler. EA bir kere daha geliştirici ekibin koyduğu karakteristik özellikleri budayarak, bir serinin daha içine edecek gibi görünüyor. Elbette ki tek temennim Visceral'ın bana bu dediklerimi yedirecek bir oyunla çıkması karşıma. Ama hiç sanmıyorum… -**FARUK**

Yapım: Visceral Games
Dağıtım: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Şubat 2013
E3 Gücü: 2/5

"Los Angeles'ta korku ve dehşet" modunda girdiğiniz bir oyun gösteriminden *"Evrenin tek hakimi"* olup çıkmak biraz üzüyor insanı. Neden umduğumuzun tam aksine, hayat giderek zorlaşırken oyunlar kolaylaşır ki?

Assassin's Creed 3

Yapım: Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft
Çıkış Tarihi: 31 Ekim 2012 **E3 Gücü:**



Bu E3'ün benim için en büyük sürprizi şu cümleyi sarf ettiğim andı: "Neey? Devasa fırkateynlerle deniz savaşı mı yapıyoruz?" Bu gidiş hayırlı değil Ubi, Assassin's Creed 4: Combat Flight Simulator, Assassin's Creed 5: Nuclear Winter'a doğru gidiyorsunuz, demedi demeyin!

Neyse ki deniz savaşları gayet az yer kaplıyor gibi gözüküyor oyunda. Esas oyunla ilgili gördüklerimse birkaç ay önce İngiltere'de gösterilen oyun içiyle ilgili heyecanımı perçinledi: Fazlalıklardan arındırılmış, ama çoğunlukla da yenilenmiş bir oynanış. Connor'ın yeni ana karakter olarak Ezio kadar sevilmeyeceğini düşünüyorum, onun kadar esprili, sıcak değil. Ama soğuk ve ketum ne oyun karakterlerini yüreğimizde taşıyoruz biz, öyle değil mi?

Oyunun multi'siyle ilgili hâlâ hiçbir şey açıklanmamış olması düşündürücü, ancak beni gerçek anlamda tek kişilik tarafı ilgilendiriyor ki bu kısmın da mükemmel olduğu şimdiden belli. Dövüşlerde oval ve yuvarlak saldırı hareketlerini çok kullanmışlar, böylece Tomahawk'ın sivri tarafına doladığımız düşmanın uzun namlulu tüfeğini çevirerek veya iki tüfeği aynı anda birbirine kilitleyerek çok hızlı şekilde alaşağı edebiliyoruz.

Bir ihtimal Ezio ve Altair'i *AC3*'te de görür müyüz ki diye merak edenler biraz üzülecek çünkü bu iki kurt karakteri de yönetemeyeceğimizi söyledi yapımcılar. Gerçi "yönetemeyeceğiz" demek, hiç görmeyeceğiz demek de değil. Diğer taraftan Desmond'a çok daha fazla görev düşüyor bu oyunda. Connor'ın bu "İsyancılar vs İngilizler" çatışmasında her ne kadar İsyancılar tarafında değil, adaletin tarafında olacağı söylense de, şu ana kadar gördüklerimiz adaletin ve baskıya karşı çıkma isteğinin Connor'ı çoğunlukla İngilizlerle karşı karşıya getireceği yönünde.

Assassin's Creed 3 için çok heyecanlıyım. Daha önce, *The Truth*'un devamını öğreneceğimden Brotherhood için de bu kadar bu kadar heyecanlanmıştım, ama bu sefer oyun hakkında gördüklerim heyecanlandırıyor. Bu da iyi bir şey. **-SİNAN**



WII U'NUN İÇİNDE NE VAR?

E3 2012, biz (tüketici) ve Wii U arasındaki ince duvarı kaldırdı ve Nintendo'nun sıradaki yıldızını kısmen daha yakından tanımamızı sağladı. Ne tarz oyunlarla karşılaşacağımızı, konsolun gücünün nelere yeteceğini az çok görme şansı bulduk. Ancak Wii U'nun içinde ne var, nasıl bir donanıma sahip, hâlâ resmi bir açıklama alabilmiş değiliz. Diğer yandan fuarda sızdırılan bilgiler bizlere "resmi" olmasa da bu bilgileri verdi diyebiliriz. Sızdırılan bilgilere göre Wii U, özellikle 3GB RAM'i ile rakiplerine üstünlük sağlayacak gibi görünüyor. İşte Wii U'nun donanımsal özellikleri;

Üç çekirdek işlemci ● 3GB RAM ● 3MB uyumlu L2 Cache ● HDMI uyumlu 32MB bandwidth eDRAM ● 120MHz ses kanalı



PlayStation All-Stars Battle Royale

Son dönemin en beklenmedik fikirlerinden birinin *Playstation All-Stars Battle Royale* olduğunu söyleyebiliriz. Duyurulduğu ilk andan itibaren popüler Nintendo oyunu *Smah Bros*'u taklit etmekle suçlansa da, bu durumdan Nintendo dışında şikayetçi olacak kimsenin çıkacağını da sanmıyorum. Düşünebiliyor musunuz; bir yanda Kratos kaos bıçaklarıyla terör estirirken Nathan Drake tabancasıyla ona karşılık vermeye çalışıyor ve bir anda üzerlerine Big Daddy düşüyor!

Oyunun *Smash Bros*'dan tek ciddi farkı, oyuncuların birbirini platformdan düşürmek yerine dövüştükçe dolan süper özelliklerini kullanarak kazanmaya çalışmaları. Örneğin *Twisted Metal*'in Sweet Tooth'u yeterince dayak attıktan sonra devasa bir savaş robotu çağırıp çevredeki oyuncuların hakkından gelebiliyor. Oynanış olarak gayet hoş durmasına rağmen, kısmen daha sert oyunlara alışmış olan PlayStation sahiplerinin böyle cicili bicili bir oyuna nasıl bir tepki vereceğini tahmin etmek güç. PS Vita için de çıkacak *Playstation All-Stars Battle Royale* PS3 ve Vita kullanıcılarının ortak arenalarda kapışmasına olanak veriyor. **-ALİ**

Yapım: Superbot Entertaintment /Sony SantaMonica
Dağıtım: Sony **Çıkış tarihi:** 2012 Sonbaharı **E3 Gücü:**


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer
DRAGON AGE





SIMCITY

Yapım: Maxis
Dağıtım: EA
Çıkış Tarihi: Şubat 2013
E3 Gücü:

Birkaç ay önce, o ilk videoyu gördüğümde bir tek oturup ağlamadığım kalmıştı... Yıllar sonra *SimCity*'ye benzeyen bir *SimCity* görmek, özlediği şehrin kartpostalına bakmak gibi bir etki bırakıyor insanın üstünde. Ama hayır, şehre geri dönüş yolculuğuna hazırlanmak için hâlâ çok erken. Özellikle arada *SimCity* zannederek gidip yerleştiğimiz ama üç beş günden fazla katlanamayıp geri döndüğümüz o kötü şehirleri düşününce artık temkinli davranmaya kararlıyım...

SimCity 4 yayınlanalı dokuz yıl olmuş. Oyunun sonraki yıllarda geçirdiği legolaşma sürecini ve elindeki yetenekli geliştirici ekibi *Sims* serisine ekstra pembe elbiseler üretmeye gömen Will Wright'ın gidişatını izleyen herkes gibi ben de *SimCity*'den umudu kesmiş durumdaydım. Dolayısıyla yeni oyunun duyurusunda gösterilen o video, *SimCity*'li güzel yılları hatırlatmaktan fazlasını ifade etmiyordu. Başka bir iddiası varmış gibi de görünmüyordu aslında.

Fakat E3'teki EA Konferansı başladığında şehrin üstündeki bulutlar biraz olsun dağıldı. Maxis'in ofisindeki karanlık bir arka odada yıllardır kilit altında tutulduğunu tahmin ettiğim *SimCity* geliştiricileri pırıl pırıl görünen bir oynanış videosuyla karşımıza dikildi. Serinin son kayda değer hamlesi olan *SimCity 4*'ü hatırlayanlardansanız Maxis'teki "bütün dünya *The Sims* olmalı" ülküsünün ilk o oyunda kendini gösterdiğini de unutmamış olmalısınız. O günlerin büyük yıldızıydı *The Sims*. Maxis de bu yıldızın yaydığı ışığı diğer oyunlarında da bol bol kullanmaya çalıştı. Ve bana sorarsanız iyi etmedi, milleti Sim görünce yolunu değiştirtecek kadar bunalttı. Neyse ki görebildiğimiz kadarıyla yeni *SimCity*, sokakta yürüyen Sim'lerin değil bütün bir şehrin oyunu olacak. Aslında artık sadece bir şehir de değil, online özelliği nedeniyle birbirine bağlı bir sürü şehir söz konusu. Maxis, gözümüz korkmasın diye bu durumu şöyle açıklıyor: "İsterseniz tek başınıza da oynayabilirsiniz tabii ki ama tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi *SimCity*'de de başka şehirlere gitmek, onlarla ticaret yapıyor olmak hem deneyim açısından hem de maddi anlamda daha fazla zenginlik demek." Özellikle artık şehrin çevresindeki doğal kaynakları işleyebildiğimizi ve bunların fazlasını ihraç edebildiğimizi düşününce, gerçekten de oyunu dünyadan koparak oynamak istemeyeceğimizi tahmin edebiliyorum.

Yeni *SimCity*'nin bir özelliği de "kolay oynanış mecburiyeti" isimli laneti oyunun detaylarını yok ederek kaldırmak yerine arayüzde kullandığı yeni araçlarla çözmeye çalışması. Şehrinize dair bilmeniz gereken önemli verileri (kirlilik, güvenlik tehditleri, mutsuzluk, yetersiz ulaşım gibi) istediğiniz zaman şehrin caddeleri üzerinde görebilmenizi sağlayan bir layer sistemi geliyor örneğin. Açıyorsunuz güvenlik layer'ını, şehrin hangi caddeleri kırmızıya dönüyorsa oralara polis, itfaiye gibi (artık hangisi gerekiyorsa) hizmetlerinizden birini yerleştiriyorsunuz. Doğru yer seçimleri yaparak binaların dikim ve bakım maliyetlerini minimize etmek falan gibi şeyler de var tabii ve asıl avcumu kaşındıran da bu, ama artık inceleme yazısında konuşuruz o kısmı.

Birkaç yıl önce çıkan SimCity Societies öylesine basit bir oyundu ki yanlış hatırlamıyorsam şehrin altyapısına neredeyse hiç müdahale edemiyorduk. Elektirik, su falan Allah tarafından gönderilen nimetlerdi. Biz de anca oturup Simlerin evden işe, işten parka gidişini izliyorduk, Twitter'da vakit öldürüyorduk falan... Yapım ekibinin en iyi anladığı şeylerin başında bu formülün hiç sevilmediği geliyor. Ben E3'te anlatılan SimCity'ye dayanarak Maxis'in de eski kafa şehircilik işini özlediğini ve bize her işi ellerimizle yapabileceğimiz, oturup kara kara "ekonomiyi nasıl düzeltirim, doktorlar niye greve gidiyor, sanayi bölgesine yerleşim birimi kurarsam orada yaşayan halkı mutlu edebilir miyim" diye düşünmek zorunda bırakacak, işleri yoluna koyduğumuzdaysa kendimizle gurur duymamızı sağlayacak kadar esaslı bir SimCity vereceğine inanıyorum. Vermezlerse de o şehri kafalarına yıkmayı düşünüyorum. 2013 Şubat'ındaki SimCity Belediye Başkanlığı seçimi için ilk vaadim de bu olsun... **-SERPİL**

Sen Ne Karanlık Çıktın...

Oynadıkça öleceğiniz, öldükçe saçlarınızın beyazlayacağı *Dark Souls*'un PC versiyonu hakkında durum pek de iç açıcı değil. E3'te konuşan yapımcı Daisuke Uchiyama, PC'de kare/saniye problemini çözemediklerini itiraf etti. "*Dark Souls*'un PC versiyonunda ciddi sıkıntılar yaşıyoruz. Bunların en önemlisi de kare/saniye problemi. Bu sorun oyunun tümünde değil, bazı yerlerinde göze çarpıyor ama oyunu bir kez daha erteleyecek zamanımız kalmadı. Oyun PC'ye bu problemle çıkacak ancak yamalarla bu sorunu gidermeye çalışacağız" diyerek samimi bir açıklama yapan Uchiyama, güzel de bir özeleştiriyle bağlıyor: "Bildiğiniz gibi Japonya kökenli bir firmayız ve Japonya'da PC'ye pek ilgi yok. Çok talep olduğundan oyunu PC'ye getirmeye karar verdik ancak işler tahmin ettiğimiz kadar kolay değilmiş. Tamamen deneyimsizliğimizin kurbanı olduk." "Cilalayacağım" diye oyunu erteledikçe ertele, ortada böyle bir problem varken, "Hayır zamanında çıkacak" diye diret, oyun sektörünün mantığı bazen bu işte...

İşsizlik, elektrik kesintileri, otobüsün gecikmesi, kalabalık, çevre kirliliği... Bu sorunların bizi korkutmak yerine heyecanlandırdığı tek bir şehir var.

FIFA 13

Yapım: EA Canada **Dağıtım:** EA Sports
Çıkış Tarihi: 28 Eylül 2012 **E3 Gücü:**

Lamı cimi yok… FIFA artık satış rakamlarında olmasa da oyun mekanikleri anlamında en büyük rakibini sahadan sildi. Ve hâlâ geliştirilmeye devam ediyor. Hemen bir müjde: Süper Lig ve 1. Lig geri dönüyor! Tutamadım kendimi… Neyse… EA Sports, son üç oyundur yakalanan yüksek gerçekçilik ve rastlantısal pozisyonlar sağlayan Impact Engine'in üzerine birçok yenilik eklemiş. Örneğin, fizik ayarlamalarını düzenleyen motor artık topsuz alanlarda daha etkin olacak. Ölü top organizasyonlarında savunma oyuncuları, atak oyuncularını etkisiz bırakabilmek için fizik güçlerini kullanabiliyor olacaklar. Diğer yandan kaleye yakın serbest vuruş organizasyonlarında daha fazla taktik uygulayabiliyorsunuz. Böylece kaleciler çok daha kolay bir şekilde şaşırtılabilecekler.

Elbette savunma oyuncuları fiziksel özelliklerini daha etkin kullanabilirken, atak oyuncularının da ayakları boş durmayacak. EA Sports atak organizasyonlarında savunmanın dengesini bozabilmek için atak oyuncularının yapay zekâsını geliştirmiş. Özellikle kanat oyuncuları boşlukları çok daha görüyor ve savunmanın arkasına daha iyi kaçabiliyorlar. Burada yine fake koşular yapabilir ve rakip oyuncuyu pazara gönderebilirsiniz. EA Sports, oyunculardan aldığı geri dönüşler sonrasında pozisyonların daha rastlantısal olması adına çalıştıklarını ve bu sayede yapay zekâ, fizik motoru gibi konulara çok daha fazla özen gösterdiklerini açıkladı. Elbette ki yine tüm kontrol oyuncuda olacak ancak FIFA 13'te çok daha fazla sürpriz pozisyon göreceğiz demek oluyor bu. Kariyer ve Football Club modlarında da kökten değişiklikler olacak ancak bunların detayları önümüzdeki günlerde açıklanacak. **-FARUK**



Forza hâlâ 1080p değil ve buna rağmen hâlâ rakipsiz bir yarış oyunu.

Forza Horizon

Yapım: Turn 10 **Dağıtım:** Microsoft
Çıkış Tarihi: Ekim 2012 **E3 Gücü:**

E3 2012'de çok da fazla yarış oyunu tanıtılmadı. Büyük bir sükse yaratan *Need for Speed Most Wanted* ve de *Forza Horizon* bence fuarın en dikkat çeken, en iyi yarış oyunlarıydı… *Forza* standının hemen önüne konmuş yeni model, henüz milletin sadece ve sadece fotoğraflardan gördüğü bir SRT Viper, çok büyük ilgi çekiyordu. Zaten hatırlarsınız, SRT Viper resmi olarak dünyaya tanıtılmadan evvel, *Forza Horizon*'daki screenshotlar sebebiyle istem dışı bir sızma yaşanmıştı…

Oyunun yapımında görev alan arkadaşlardan biriyle yaptığım uzun söyleşide kendisine *Forza* hakkında devamlı merak ettiğim sorulardan bazılarını sordum... "Hacı niye 1080p yapmıyorsunuz şu oyunu" soruma amcamın yanıtı çok aniydi: "Ona harcayacağımız sistem gücünü 60fps yapmaya harcamayı yeğledik." Umarım yeni Xbox'da 1080p ve 60fps oyunlar görmek nasip olur. "*Forza Horizon*'ı ben ilk *NFS*'lere benzettim, bir noktadan diğer noktaya manzara izleye izleye araba sürüyoruz" dediğimde rakip firmaların oyunları ile ilgili bir şey söylemedi ancak "Bizim oyunumuzun diğerlerinden farkı, Forza sürüş motorunu kullanmamız" dedi. Yani *Forza 4*teki gibi arabaları incik cincik modifiye edemesek de her aracın kendine has bir hissiyatı olacakmış.



E3 demosunda sadece SRT Viper kullanabildiğimiz için ben bu konuda henüz bir şey söyleyemeyeceğim. Ama SRT Viper'ı bu derece reklam ettikleri için adama bir de "Hocam, siz mi para veriyorsunuz Dodge'a, yoksa onlar mı size para veriyor" dedim, cevap "friends with benefits" tarzı bir şeydi. Çoğu zaman iki taraf da birbirine para vermiyormuş.

***Forza* benim en sevdiğim simülasyon türü yarış oyunum. Tabii şimdi birtakım arkadaşlar "Hoca dur orada, *iRacing* var, *rFactor* var, ne diyon sen" diyebilirler ancak beni aşırı derecede gerçekçilik biraz sıkıyor. *Forza*'da hız duygusu var, eğlence var, gerçekçilik var, isteyene zorluk var... *Forza Horizon* ise çok sevdiğim bu serinin "hafiften arcade'e kaçan" versiyonu gibi bir şey olacak. Bu noktada tabii ki çoğumuzun ilk favorisi sanırım *Need For Speed* serisi ama fazla oyun göz çıkarmaz, kimse de zorla oyun satmıyor, o yüzden ben açıkçası *Forza Horizon* için beklemedeyim.**

Ha bu arada fuarın en güzel "Amerikalı" stand kızlarının *Forza* standında olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Tabii bir de SRT Viper orada olunca bence fuarın en göze hitap eden standı *Forza Horizon* oldu... Oyun da güzeldi, hatunlar da, SRT de... Dolayısıyla bu güzel mekandan ötürü ben de Microsoft'a güzel ve içten bir teşekkür yollamak istiyorum...
-GÖKTUĞ



Yapım: Naughty Dog
Dağıtım: Sony
Çıkış tarihi: Açıklanmadı
E3 Gücü:

Son dönem oyunlarının en önemli sorunlarından biri gitgide klişeleşen ve gitgide insan unsurunu daha fazla geriye iten hikâyeler anlatıyor olmaları. *Call of Duty*'ler buna güzel bir örnek mesela; oyunu bitirdiğinizde kaç kişiyi öldürmüş olduğunuzu tahmin edebilir misiniz? Yüz mü, bin mi? Sayı ne kadar artarsa artsın bunun oyuncuya da, canlandırdığı karaktere de hiçbir zaman etkisi olmaz. *Call of Duty*, *Gears of War*, *Crysis* veya aklınıza gelen bir başka yeni nesil oyun size insan öyküleri anlatmakla uğraşmaz. Öldürdüğünüz düşmanların ne düşündüğü önemli değildir. Karakterin cinayeti işlemesi ne sevgilisini ne de arkadaşlarını etkiler. Oysa hareketlerin amaçsız, kararların anlamsız olduğu bir dünyada, yapılan kahramanlıklar da değersiz kalıyor. Çünkü vicdan ve akıl yerine reflekslerle oynanan oyunlar, kurtardığınızı zannettiğiniz dünyayla aranızda bir bağ kurmanıza izin vermiyor. *The Last of Us* bu yönden son derece önemli, çünkü sadece Ellie ve Joel'in değil, "dolu" oyunların da yaşama savaşını anlatıyor.

E3'teki oyun içi demosuyla hem fuarı hem de interneti sallamasına rağmen *Last of Us* ismini duymamış olabilirsiniz, sonuçta hâlâ medeniyetten uzak ıssız bir adada yaşayanlarınız vardır elbette. *Uncharted* serisinin mimarı Naughty Dog'un sıradaki oyunu *Last of Us*, *Uncharted*'ın renkli ve hareketli havasından çok daha farklı ve karanlık bir dünyada süren bir yaşam savaşını konu alıyor olacak. Çoğu felaket senaryosunda olduğu gibi ortada insanları canavarlaştıran bir virüs var, ancak *Last of Us* bir felaket sonrası değil bir felaket oyunu. Bir tarafta 40 yaşlarına gelmiş, karanlık bir sokakta karşınıza çıksa yolunuzu değiştirmek istemenize neden olacak tipteki Joel, diğer taraftaysa 13-14 yaşlarında ya var ya yok masum Ellie var. Ellie ve Joel'ın nasıl tanıştıklarını bilmiyoruz. Naughty Dog, bunun cevabını ancak oyunu oynayarak bulabileceğimizi söylüyor. Ellie-Joel ilişkisi *oyunda* fazlasıyla işlenecek ve nasıl bir araya geldiklerini de ilk sahneden değil, satır aralarından sökeceğiz. Ellie, mutantlar ve çeteler arasında paylaşılmış bu sert dünyada, ondan hiçbir çıkarı olmayan Joel'a muhtaç. Ya madalyonun öbür yüzü için ne demeli? Joel neden Ellie gibi eli silah tutmayan ve ona ayak bağı olmaktan fazlasını yapamayacak birine yardım etsin? Çünkü Joel'ın, hâlâ insan olduğunu hatırlatacak birine ihtiyacı var. Geçmişi hakkında edinebildiğimiz pek kısıtlı bilginin bir parçası, eski bir mahkum olduğu yönünde. Yapılan sunumda da gerektiğinde nasıl gaddarlaştığını gördük. Belki de bütün bunları sadece kendisi için değil, masum ve savunmasız bir kız çocuğu için yapmak zorunda olduğunu düşünmek iyi hissetmesini sağlıyordur, kim bilir...

Last of Us'ın sunumu ve dolayısıyla hep orada duran Ellie bu oyunu özel kılıyor. Çünkü Ellie karakteri, oyun oynayan bizlere yıllardır kimsenin sormayı akıl edemediği çok basit bir soruyu soruyor; "Ne yapıyorsun?" "Yüzlerce insanı neden öldürüyorsun? Bir kişiyi kurtarmak için neden koca treni neden rayından çıkarıyorsun?" Masumiyetinden şüphe duymayacağınız biri her hareketinizi sorguluyor olsaydı sizce de alışılageldik oyunlardaki tavrını çok farklı olmaz mıydı?

Muhteşem animasyonlarını ve seslendirmelerini, oynanıştaki şaşırtıcı detayları bir kenara koyup bakmanın ötesinde





mesi gereken klonlar olmamasına özellikle dikkat edilmiş. Tamam, pek de tekin durmuyorlar ama kendi kahramanımız Joel da çok hoş bir tip sayılmaz. Muhtemelen onlar da aynı Joel ve Ellie gibi sadece hayatta kalmaya ve hızla tükenen kaynaklardan olabildiğince faydalanmaya çalışıyorlar. Joel sayılarından ve olası tepkilerinden endişelendiğinden olsa gerek fazla dikkat çekmeden ilerlemeye karar veriyor ve ilk adımını atıyor.

Buraya kadar her şey planlı giderken, Joel'ın yaptığı ufak bir hata görülmesine neden oluyor ve karakter biraz da refleks gereği silahını çekiyor. Yağmacı Joel'ı görünce çığlığı basıyor: "Silahı var!" İki ekip, başka bir günde ve yerde, belki de yine yanlış bir köşeyi dönüp denk gelseler bu karşılaşma kanlı sonuçlanmayacak, ama artık şiddet tek çözüm.

Last of Us'ın aksiyonu *Uncharted*'a veya aklınıza gelebilecek herhangi bir oyuna benzemiyor. Her şey o kadar hızlı ve vahşi ki... Joel bayılttığı adamın tabancasını alıp kendisini gören adamı haklıyor ama sese koşup gelen tiplerden birinden saklan mantığına da *Last of Us*'da yer vermemiş. Bu çok ama çok doğru bir karar. Kaynaklar sınırlı ve doğru hareket diye bir şey yok. Bu dakika kullanacağınız kurşunu birkaç saat sonra çok arayabilirsiniz. Zaten iki adımda bir gözünüze ilişen sağlık paketleri gibi bir şey de yok. Çoğu noktada Joel ve Ellie'nin paçavralar ve alkolü birleştirerek antiseptik bez yaratma çalışmalarına veya aynı içki şişesiyle yapılan molotof kokteylinin çaresizce fırlatılışına tanık olacaksınız.

Şiddet *Last of Us*'ın doğasında var ve gerçekten oyuncuyu rahatsız ediyor. Ellie'nin yorumları da bu rahatsızlığın tuzu biberi oluyor. Sunumda kurşun bitince ister istemez, çanta açıldı ve son çare olarak molotof hazırlandı. Oyunda içerik menüsü diye bir şey yok, yani siz çantanızı karıştırırken bile her şey gerçek zamanlı akmaya devam ediyor. Joel son anda çakmağını yakıp şişeyi fırlattı ve yan odadaki düşman alevler içinde kaldı. "Tanrım! Joel..." dedi Ellie. Hayatta kalmak için bunu yapmak zorunda olduklarının o da farkında olmasına rağmen muhtemelen yaşananların kor-

Ellie ve **Joel'in** mutantlarla ve hayatta kalmaktan başka amacı kalmamış diğer insanlarla **girdiği savaş**, aslında oyun dünyasının içinde olduğu duruma benziyor bir yanıyla. Biz kazananın **The Last of Us** olmasını istiyoruz.







görmeyi bilen gözler için *Last of Us* tam olarak bunu sunuyor. Oyunda Pittsburg'un içinde ilerlemeye çalışırken, Joel ve Ellie'nin rotası mecburen bir binanın içine doğru kırılıyor. Joel içerdeki yağmacıları fark ediyor ve Ellie ile hemen bir sonraki hamlelerine karar vermek üzere saklanıyorlar. Bu noktada iki seçenek var; birincisi doğrudan yağmacılarla çatışmaya girmek, diğeri aralarından sıvışmaya çalışmak. Aralarından geçmek elbette ki kısmen daha kolay ve tehlikesiz çözüm ancak bu durumda da çok değerli olan kaynakları yağmacılara bırakmayı kabullenmiş oluyorsunuz. Bunlar daha önce oyunlarda karşılaşmadığımız türden ikilemler değil. Oyunu farklı kılan yanı, bütün o heyecanın içinde biraz durup yağmacı dediğimiz tiplerin kimler olduğuna, ikilinin bunlardan neden kaçtığına bakınca ortaya çıkıyor. *Last of Us*'da düşmanların sadece vurulup öldürülde kurşunu yiyor. Ellie'nin "İyi misin" sorusu bile o kadar insani ki. Bir yandan gerçekten Joel için endişelendiğini diğer taraftan Joel'a bir şey olursa kendi başına gelebileceklerden korktuğunu anlıyorsunuz. *Last of Us*'da "Herkesi öldür Ramirezcilik" oynamaya yer yok.

Uncharted 3'ün de animasyonları mükemmeldi ama *Last of Us*'da beni etkileyen şey kesinlikle oyunun insan tarafı oldu. Joel bir adamı dövüp kafasına silah dayadığında, çevredekilerin gerçekten arkadaşlarını korumak için yaptığı konuşmalar olsun, düşman etraflarını sararken çaresiz Elie'nin yerden tuğla alması olsun, Joel son kurşunu da harcadıktan sonra saklandığı yerden fırlayıp "o sesi tanıyorum" diye üstüne yürüyen yağmacı olsun o kadar çok küçük detay var ki... Dahası yapımcı Naughty Dog yaralan/kunçluğunu kabullenmekte zorluk çekiyordu.

İşte tam olarak bu yüzden *Last of Us* çok özel bir oyun. Her hareketin bir sonucu var ve *Heavy Rain*'deki gibi "ölmemek için X'e basmak"tan veya benzeri başarısız denemelerden bahsetmiyorum. Öldürdüğünüz düşman için üzüleceksiniz, Ellie sizi üzecek ve hepsinden önemlisi olası bir kıyamet senaryosunda uygarlığın çöküşünün, aynı zamanda beraberinde insanlığı da götürdüğünü öğreneceksiniz. Küçük mimiklerin, küçük detayların daha gerçekçi grafiklerin ötesinde daha insansı bir dünya yaratmak için kullanıldığı geleceğe hoş geldiniz. *Last of Us*'dan sonra hem oyuncuların hem de yapımcıların oyun anlayışı, patlamalara ve yavaş çekim sahnelerine dayalı eski mantığın ötesine bir daha geri gelmemek üzere geçiş yapacak. **-ALİ**



Crysis 3

Crysis'in zaman içinde bir fenomene dönüşmesi hiç de zor olmadı. İlkin vahşi doğanın göbeğinde Nanosuit'e alıştık ve uzaylı tehdidinin nasıl bir şey olduğunu öğrendik. İkinci oyun işin düşündüğümüzden çok daha derinlere gittiğini gösterdi bize. Bir yanda amacı belirsiz, uluslarüstü CELL, bir yanda New York'u hazırlıksız yakalayan Ceph, diğer yanda insanlık… Bu kez beton ormandaydık ve yan yana savaştığımız hemen herkes ölmüştü. Yıl 2047… New York artık sadece beton değil.

Yedi Harikalar… New York'un yeni adı artık bu. CELL hangi amaçla olduğu bilinmeyen bir şekilde Manhattan'ın üzerine nano teknolojiyi kullanarak bir kubbe inşa etmiş. İçeride neler olup bittiği dünyanın geri kalanından gizleniyor. Fakat uzaktan bir avcı, Prophet'in nano-suit'ini ikinci oyunda üzerine geçiren Alcatraz, olup biteni izliyor. İçeride Ceph ve CELL askerleri kol geziyor. Fakat Alcatraz'ın kubbeye sızma amacı intikamdan başka bir şey değil. İlk oyun orman, ikinci oyun beton dedik. *Crysis 3* bu ikisini birleştiriyor. E3 demosunda gördüğümüz kadarıyla oyun *Crysis 2*'den bile iyi görünüyor. New York koca bir yağmur ormanına dönüşmüş, sık ağaçlar, nehirler, bataklıklar şehrin görünümünü tamamen değiştirmiş. Eh, haliyle oynanış da bundan nasibini almış. İkinci oyunda silahın ta kendisiydik fakat artık bir avcıyız. Ve Cevat Yerli, size bunu hissettirmek için tüm ortamı hazırlamış.

TAVŞAN DELİĞİNE DOĞRU

Öncelikle Nanosuit'in özellikleri daha da rafine bir hale gelmiş. İkinci oyunda uzaylı teknolojisinden moleküler düzeyde etkilendiğini hatırlarsınız; bu sayede zırhın güç



UNREAL ENGINE 4

Bu sene üreticilerden yeni donanım bekleyenler olarak avcumuzu yaladık ama bir sonraki neslin ilk ışığı Unreal Engine 4'le güneş gibi doğdu… Ne yalan söyleyeyim, yeni motorun tanıtım videosunu gördükten sonra zihnim dilim dilim oldu, gözlerim kamaştı. Epic yine markasının hakkını vermiş ve yeni neslin nasıl görüneceği hakkında, tam da zamanında, net bir cevap üretmiş. Fakat sekizinci nesil konsollar ve yeni PC donanımları için geliştirilen Unreal Engine 4, gördüklerimizden de fazlasına gebe.

UE4'ün en büyük özelliği dinamik ışıklandırma olayını aşmış olması. Işıklandırma artık tam anlamıyla gerçek hayattaki gibi, bütünüyle doğal çalışıyor. Bu sadece açısı değişen güneşin, gölgeleri dinamik kılmasından daha öte bir şey… Işığı yiyen nesnelerin kontrastı, mesela zırhın üzerinde en küçük detayın bile (yüksek doku oranını da hesaba katarak) tonunun değişmesi fotogerçekçiliğin yeni bir seviyeye ulaştığı anlamına geliyor. Evet, kısacası UE4 bugüne kadar gördüğümüz hiçbir şeye benzemiy… Pardon ama kendimi tekzip edeyim hemen; Blizzard CGI'larında gördüğümüz animasyon ve grafik kalitesine yakın bir görsellikten bahsediyorum burada. Elbette ki geliştiricilerin elleri alıştıkça ortaya çok daha inanılmaz görseller çıkacaktır.

KISMETSE...

Yeni Kısmet (evet, Unreal Engine'in komut aracının adı Kısmet'tir…) oyun tasarımcılarına çok daha zahmetsiz bir geliştirme süreci sunuyor. Yani oyun üzerine çalışan görsel ve oyun tasarımcıları dışarıdan bir kod yazım desteğine ihtiyaç duymaksızın oyun mekaniklerine odaklanabilecekler; bu da oyun geliştirme ve süreçlerinin kısalması anlamına geliyor. Epic'in vizyonu, AAA kalitesinde oyun yapımının maliyetini düşürebilmek ve piyasaya daha fazla oyun çıkmasını sağlamak. UE4'ün tanıtımında söylenen önemli bir detay daha var: Yeni motor sayesinde oyunların birbirine daha az benzemesini hedefliyoruz. Bu aralar tam da istediğimiz şey doğrusu…

Geçenlerde *Gears of War*'un ardındaki isim olan



Cliff Blezsinsky'ın yeni nesil konsol prototiplerini gördüğünü ve memnun kalmadığını söylemiştik. Belli ki Cliffy B, donanımların gücüyle şok olduğumuz eski güzel günleri geri getirmek istiyor ve konsol üreticilerini şöyle motive ediyor: "Daha cüretkâr olun!" **-FARUK**



kullanım süresi artmış ve yeni vizör özellikleri gelmiş. Artık çok daha sessiz ve ölümcül taktikler uygulayabilirsiniz. Hele ki oyunun taktik ortamına cuk oturan ok ile düşman avlamak müthiş zevkli. Haliyle artık silahların sesi patlayınca optik kamuflajdan çıkıp dımdızlak ortada kalmıyorsunuz. Fakat bu sürekli Predator gibi gezeceksiniz demek değil… Çünkü aradan geçen zamanda Ceph güçleri gözle görülür bir ilerleme kaydetmiş. Ceph oyuncakları artık silahlardan ibaret değil: Hem kara, hem de havada yeni araçlara sahipler. Örneğin Mech gibi Ceph araçlarını indirebilmek için çok daha ağır silahlara ihtiyaç duyacaksınız. Fakat asıl güzel haber artık Ceph teknolojisi ve silahlarından bizim de faydalanabilecek olmamız.

Crysis 3 beklediğimizden çok çok daha iyi görünüyor. Açıkçası oyun beklediğimizden erken duyurulunca biraz şüphe etmedik değil. Fakat oyun ciddi ciddi *Crysis 2*'den çok daha üstün görünüyor. -**FARUK**

Crytek bu E3'te teknolojisinden çok New York'uyla konuşuldu. İlk iki oyunun atmosferlerini alıp New York sahnesinde birleştiren **Crysis 3**'ün havası, ekran görüntülerinden bile solunabilecek kadar keskin.

Yapım: Crytek Frankfurt **Dağıtım:** Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Şubat 2013 **E3 Gücü:**

Röportaj: **Cevat Yerli**

E3 bitip de kapıları kapandıktan sonra fuar yorgunu Cevat Yerli'yi *Warface*'in standında yakaladık. Hem Crysis 3'ü hem yeni oyunları *Warface*'i konuştuk.

Tuğbek: Sizin için hayli yoğun bir E3 oluyor... Aşağıda EA standında Crysis 3 gösteriyorsunuz ve önünde ciddi bir kalabalık var.
Cevat: Evet, çok kalabalık ve çok iyi bizim için.

Bir yandan da Warface'i gösteriyorsunuz. Onu da Amerika'da Trion'la birlikte yayınlayacağınızı açıkladınız. Crytek tarafında işler biraz daha hızlı, biraz heyecanlı. Bir tek Ryse yoktu galiba?
Ryse yoktu evet ama o da çok iyi gidiyor. Microsoft ile bu sene E3'de göstermemeye karar verdik, gelecek sene çok ilginç olacak Ryse için.

Gelecek sene mi, yoksa Gamescom'da gösterme şansınız var mı?
Ona bakacağız ama benim anladığım kadarıyla Microsoft gelecek sene göstermek istiyor.

E, artık sabredeceğiz, ne yapalım. Önce istersen Warface'le başlayalım. Warface'i biz 1,5-2 sene önce daha ilk aşamalarındayken görmüştük. O zamandan sonra ben bir daha görmedim çünkü siz Çin'de çıkarttınız, Rusya'da çıkarttınız oyunu ama henüz bir İngilizce versiyonu yoktu.
Evet, Çin versiyonu halen kapalı betada.

İlk gördüğüm halinden özellikle grafik olarak daha iyi görünüyor.
Sürekli gelişiyor tabii.

Yani bir Free2Play oyun için oldukça iyi. Ama siz free-to-play demiyorsunuz, free-social diyorsunuz. Oyunun sosyal yönü nasıl?
Biz Warface'e ilk başladığımızda hangi platforma çıkaracağımız belli değildi. Microsoft'la konuştuk Xbox için, Sony'yle konuştuk, Facebook'a baktık ve en sonunda kendi sosyal ağımız GFACE'i üretmeye karar verdik. GFACE platformu AAA kalitesinde Free2Play oyunlar için geliştirildi. Warface'in henüz göstermediğimiz birçok sosyal yeteneği var. Bunları Avrupa, Amerika ve ve Türkiye lansmanlarıyla açıklayacağız. Ve bence bu özellikler Warface'i, mesela Call of Duty'ye ve Battlefield 3'e oranla farklılaştıracak ve daha kaliteli bir sosyal deneyim sunacak.



O zaman Warface, GFACE'e tamamen entegre olacak?
Aynen. Warface, GFACE'in çıkış oyunu.

Türkiye'de Free2Play oyunlar çok popüler. Oyuncular heyecanla bekliyorlar Warface'i ama sistem gereksinimleri ürkütüyor. DirectX 9 destekli bilgisayarla oynanabilir mi?
Evet. Prensip olarak Warface'in sistem gereksinimleri çok düşük tutuldu. Bizim için önemli olan herkesin Warface'i oynayabilmesi. Grafik olarak yeni nesil görünmesini istedik. Ama aynı zamanda da milyonlarca oyuncu oynayabilsin diye yaptık.

Bir de oyunun özellikle betada olmasına rağmen Çin'de ve ilk çıktığı ülke olan Rusya'da bayağı tuttuğunu biliyoruz.
Rekor kırdık. Rusya'nın tüm oyun tarihinde dört hafta içinde 2 milyon kullanıcıya ulaşan ilk oyun oldu. Bizim AAA for-free (yani AAA kalitesinde ama bedava) oyun mantığı Rusların çok hoşuna gitti diyebilirim. En kısa zamanda inşallah Türkiye'de de çıkartacağız.

O zaman bu sene içinde olabilir?
Bu sene içinde hem Türkiye, hem Avrupa, hem Amerika'ya inşallah çıkacak.

Güzel haber. O zaman Crysis 3'e gelelim. İlk oyunda jungle'daydınız, ikinci oyunda şehirdeydiniz, üçüncü oyunda jungle'ı da şehre getirdiniz. Ben bir şeyi anlamadım; Manhattan'ın ortasına baraj nasıl oluyor? Var mı onun bir geri plan hikâyesi?
Var tabii ki. Crysis 2'de bir patlama oldu hatırlarsanız; bilmiyorum siz biliyor musunuz ama New York'un altında bir sürü pompa var. Pompalar suyu dışarı pompalıyor New York batmasın diye. Bu pompalar patlatıldı Crysis 2'de. New York'un çoğu suyun altında kalmış oldu. Bu baraj işte bir bölgeyi korumak ve enerji kubbelerine güç sağlamak için yapıldı.

Crysis 2 inanılmaz bitmişti Central Park olayıyla, hatırlarsan bunun sohbetini de yapmıştık seninle. Şimdi Crysis 3'te de aynı şekilde sinematik bir anlatım beklenebilir miyiz sizden?
Bekleyebiliriz galiba, bakacağız :) Tabii çok sinematik olsun istiyoruz. Özellikle başlangıç ve sonu çok önemli bizim için.

Crysis 2'de choreographed sandbox vardı, oynadığım demodan gördüğüm kadarıyla sanki mekânlar biraz daha genişlemiş, yollar biraz daha artmış, o konsepti biraz geliştirmişsiniz gibi.
Evet. Mekanlar, yollar ve işte bütün bu sandbox daha da arttı ve genişledi. Crysis 1'i andırıyor daha fazla. Pek çok oyuncu Crysis 2'de bunu eleştirmişti. Crysis 3'te hem jungle'ları geri getirdik, hem işte "şehirde yağmur ormanı" konseptini getirdik, hikâye bakımından daha yükseğe çıkardık oyunu. Bence Crysis 3 şimdiye kadar Crytek'in hikâye açısından en değerli ve kaliteli oyunu olacak.

Ama herhalde siz Crysis 2'yi çıkarmadan bunun üzerinde çalışmaya başlamıştınız? Çünkü iki oyunun arası çok uzak değil?
Evet, başlamaya mecburduk zaten. Ama Crysis 2 bittikten sonra konsept biraz değişti tabii.

Bir de biraz zorlaştı mı ya? Ben denedim de ağzımı burnumu kırdılar.
Oyunun zorluğu daha değişebilir çünkü henüz bitmedi.

Star Wars 1313

Yapım: LucasArts
Dağıtım: LucasArts
Çıkış tarihi: Belli değil
E3 Gücü:

Bu seneki E3'ün gerçek çıkıp çıkmayacağı en çok merak edilen söylentilerinden biri, Microsoft ve Sony'nin yeni nesil konsollarının nihayet görücüye çıkacak olmasıydı. Fakat her iki firma da geliştirilmekte olduğunu sağır sultanın bile duyduğu oyuncakları hakkında konuşmamak için öyle taklalar atıyor ki, olay heyecanlı olmaktan çıkıp gülünçlüğe doğru emin adımlarla ilerliyor. Lakin *Watch Dogs* ve Lucas Arts'ın yeni oyunu *Star Wars 1313*'ün grafiksel gücünü gördükten sonra bu oyunların Xbox 360 ve PS3 için çıkacağına inanmak gerçekten çok zor. Zaten her iki firma da oyunların çıkacağı platformları açıklamamakta inat ediyor. Bu durumda yeni nesil konsollar bu sene E3'te olmasa da oyunlarının çoktan yapım aşamasında olduğu teorisini doğruluyor.

Star Wars 1313, "gücü" kullanmadığınız ender Star Wars oyunlarından biri (*Republic Commando*'yu hatırlayıp hüzünlendim, yapamadınız şu oyunun devamını bir türlü). Bobba Fett olduğunu bildiğimiz halde hâlâ doğrulanmayarak inatla zekâmıza hakaret edilmesine vesile olan sözde gizemli bir kelle avcısının 1313 isimli yeraltı şehrindeki maceralarını konu alıyor oyun. 1313, Coruscant gezegeninde, yüzeyin hemen altında olabildiğince derinlere uzanan ve it kopuğun elini kolunu sallaya sallaya gezebildiği bir suç cenneti. LucasArts, böyle bir şehrin anlatmak istedikleri hikâyeye daha uygun olduğunu ve daha olgun bir kitleye hitap etmek istediklerini belirtiyor. Lucas'ın özellikle son yıllarda giderek aşağılara düşen hedef kitle stratejisi düşünüldüğünde bu oldukça enteresan bir karar. *Star Wars 1313*, serinin ilk "+18" oyunu olacak.

Gelelim oyundaki Jedi kıtlığına. LucasArts, 1313 şehrini yarı-tanrı kompleksli bir Jedi yerine bağ kurabileceğiniz ve zayıflıkları olan, başı her sıkıştığında gücü kullanmak yerine kelle avcılarına özel alet edevatına güvenmek zorunda kalacak olan, "sıradan bir insan" şeklinde tecrübe etmemizi istiyorlar. Ne yazık ki bahsi geçen bu sıradan insanın kim olduğunu saklamak için girmedikleri zahmet kalmamış. Demodaki karakter modellemelerinin ve seslendirmelerinin geçici olduğunu ve oyunun son haliyle alakası olmadığını üzerine basa basa belirttiler, sağ olsunlar. Fakat daha önce görmediğimiz kalitedeki motion capture teknolojileri, karakterlerin göz kapaklarının belli belirsiz hareketlerini bile görebilmenizi sağlıyor. Demodaki sahnelerin hepsinin gerçek zamanlı olarak render'landığına ilk başta inanamadım, ama ara sahneden oyuna geçişler tüm kuşkularımı silip süpürdü. LucasArts, demonun Unreal Engine 3'ün fazlasıyla modifiye edilmiş bir versiyonunda çalıştığını ve demoyu Nvidia'nın seçmece parçalarıyla bir araya topladıkları oyun canavarı bir bilgisayarda oynadıklarını söylediler. Hiç abartısız, hayatımda herhangi bir bilgisayar oyununda bugüne dek gördüğüm en iyi grafiklere sahip *1313*. Demodaki kelle avcısının düşmekte olan ve cayır cayır yanan bir uzay gemisinden diğerine can havliyle zıplamasını (laf aramızda siper mekaniklerinden tırmanma gerektiren oynanışına, sinematik sahnelerine kadar oyun buram buram *Uncharted* kokuyor), olağanüstü patlamaları ve



ışıklandırma efektlerini ağzım açık izledim. Pre-alpha olduğunu tahmin ettiğim demo 30fps'nin altına düşmeden çalışıyordu bu arada.

Star Wars 1313 LucasArts, Industrial Light&Magic, LucasFilm Animation ve SkyWalker Sound firmalarını ilk kez bir araya getiren devasa bir proje. Ve yarattığı hevesin büyüklüğü düşünülürse, acı bir şekilde belirtmeliyim ki henüz emekleme döneminde. Ne bir çıkış tarihi, ne hikâyeyle ilgili en ufak bir ayrıntı açıklandı, hatta hangi platformlara çıkacağı bile inatla gizli tutuluyor. Daha önce bu kadar az bilgi sahibi olduğum halde beni bu kadar heyecanlandıran bir oyun olmamıştı. Kesin bir şeyler söylemek için henüz çok, ama çok erken; ama 1313 bu haliyle bile Star Wars ismini taşıyan en azimli, üzerinde en çok emek harcanan ve çok büyük ihtimalle de külliyatın en iyi oyunu olacak. Yeni neslin ilk Star Wars oyununa merhaba deyin. Çıkacağı tarihe kadar ismini sık sık duymaya devam edeceksiniz. **-KAAN**

LucasArts yılın büyük sürprizlerinden birine imza attı. "**Gücü**" kullanmadan oynayacağımız *Star Wars 1313*, sadece muhteşem görünmekle kalmıyor, giderek bir çocuk masalına dönüşen sagayı yeniden olgunlaştırıyor.

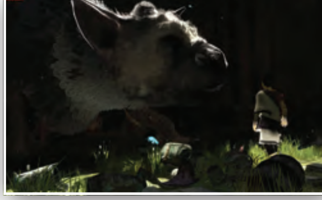
Kayıp Aranıyor

E3'ün umduğumuzdan iyi geçmesi, bazı şeylerin eksikliğini hissetmediğimiz anlamına gelmez...



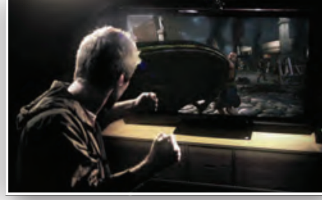
Legend of Zelda Wii U

2011'deki Zelda teknoloji demosunun ardından en büyük beklentimiz yeni bir Zelda görmekti. Nintendo ısrarla o demonun bir oyun projesini olmadığını belirtmiş olsa da, biz sürpriz bekliyorduk. Son duruma göre oyun yalan olmuş görünüyor. Yine de Nintendo'nun yeni bir konsol yapıp Zelda oyunu çıkarmayacağını düşünmek bize hâlâ fazlasıyla saçma geliyor.



The Last Guardian

ICO'nun yapımcısı Ueda'nın son oyunu The Last Guardian ortalıktan kaybolan oyunların başında geliyor. Oyunun iptal edildiği haberi henüz gelmedi ama içimizin rahat olduğunu da söyleyemeyiz. Ueda'nın Sony'den ayrılması ümitlerimizi azaltıyor. İtiraf etmek istemiyoruz ama galiba The Last Guardian patladı. Umarız Sony güzel haberlerle gelip bizi yalancı çıkarır.



Ryse

Microsoft'un Kinect'i ciddi oyuncular tarafından da oynanabilecek bir sistem olarak lanse etmekte kullandığı Ryse, beklenilenin aksine bu sene yüzünü göstermedi. Crytek imzalı oyundan şimdilik çıt çıkmıyor ancak bunun çok geçerli sebepleri olduğunu tahmin etmek (ve size çıtlatmak) hiç zor değil. Ryse'ın sesi ve kokusu ortalığı kaplayacak.



Bioshock Infinite

Geçtiğimiz seneki muhteşem sunumun ardından gözümüzün aradığı oyunlardan biri de Bioshock Infinite'ti elbette. Hikâyenin geçtiği uçan şehir Columbia gibi oyunun kendisinin de iz bırakmadan ortadan kaybolmasını beklemiyorduk ama bu konuda dertli değiliz. Infinite'le Şubat 2013'te randevumuz var.

Hawken

Yapım: Adhesive Games **Dağıtım:** Meteor Entertaintment
Çıkış Tarihi: 12 Aralık 2012 **E3 Gücü:**

Hawken pek çok açıdan oldukça ilginç bir oyun. Yayınlanan bütün görselleri, teknik detayları ve hatta önemsiz yapımcı röportajları ağzımızı açık bırakırken, nedense oyuncular arasında beklediğimiz heyecanı yaratamadı. E3 2012'de gördüklerimiz de bizi doğrular nitelikteydi, inanın bize *Hawken* ismi hâlâ tüyleri diken diken etmiyorsa sizde, bir şeyleri gerçekten kaçırmışsınız demektir.

Duymayanlar için kısaca anlatmak gerekirse, *Hawken* devasa mech'lerin kapıştığı bir çevirim içi Free to Play aksiyon oyunu. *Mech Warrior*'ı biliyorsanız, *Hawken* için "*MW*'nin çok daha dar alanlarda ve hızlı ilerleyen hali" dediğimde ne beklemeniz gerektiği konusunda yaklaşık bir fikir oluşacaktır. Ama dahası da var.



E3'te oyun gösterilmiş olsa da asıl şov, LA Convention Center'a 5-6 dakika mesafedeki Lux Hotel'de yapıldı. Kurulan alanda oyun basını, hem *Hawken*'ı deneme hem de yapımcılarla birebir olarak oyunu oynama şansı yakaladı. Oyunda toplam 6 mech sınıfı var: Saldırı, akıncı ve keskin nişancı olarak tanımlanan hafif mechlerin yanısıra, patlayıcı, keskin nişancı ve son olarak dövüşçü sınıfları bulunuyor. Hepsinin teker teker neler olduğunu açıklamaya gerek olduğunu sanmıyorum zira isimleri fazlasıyla kimliklerini ele veriyor.

Hawken babanızın veya abinizin oynamayı sevdiği mech oyunlarına hiç mi hiç benzemiyor; çok hızlı bir oyun bir kere. Tonlarca ağırlıktaki mech'lerin saniyeler içinde caddeleri sokakları aşması size çok gerçekçi gelmeyebilir ancak gerçekçilik yerine eğlencenin öne çıktığı hızlı bir oyunun yavaş ilerlemesini de istemezsiniz sanıyorum. Ayrıca oynaması da son derece basit bir oyun *Hawken*. *Mech Warrior*'da olduğu gibi onlarca tuş içeren farklı fonksiyonlar yerine sadece temel işlevleri yerine getiren oldukça rahat ve bir o kadar da ergonomik bir altyapı oluşturulmuş. Aynı bir FPS oynarmışçasına ateş etmek dışında, hatırlamanız gereken tek şey sınıflara özel gelen mech yeteneklerini kullanmak. Örneğin patlayıcı özellikli mech bu fonksiyon tuşuyla çevresine sonradan patlamak üzere yerleştirebildiği minik bombalar bırakabiliyor.

Hawken sadece güzel gözükmüyor, aynı zamanda oynaması da günümüzden ziyade eskilerin *Quake* ve *Unrel Turnament* tarzı hızlı havasını andırıyor. Kafamızdaki tek sorun, oynaması bedava sistem yüzünden oluşacak oyuncu kitlesi. Yine de şu an için *Hawken*'ın bizi heyecanlandırmak için her şeyi doğru yaptığını söyleyebiliriz. **-ALİ**

Robot kafalarını tokuşturmak her zaman zevkliydi ama **Hawken**'ın yetenekli mech'leriyle yapılacak çok daha iyi şeyler var.



The Elder Scrolls Online



Şu dağı görüyor musun? Peki ya şu ağacı? Ne güzel, çünkü eğer bir şeyi görebiliyorsan, oraya gidebilirsin demektir. Sadece Bethesda'nın yapabildiği bir rol yapma oyunu türü bu. 18 yıldır *Elder Scrolls* oyunlarında sizi hiçbir şeyi olmayan bir tutuklu olarak başlatıp 15 dakika içinde devasa bir oyun dünyasına salıverir. İster sağa gidin, ister sola… "Haymana Ovası gibi oyun" demek bile küçük kalır *Elder Scroll* dünyası için.

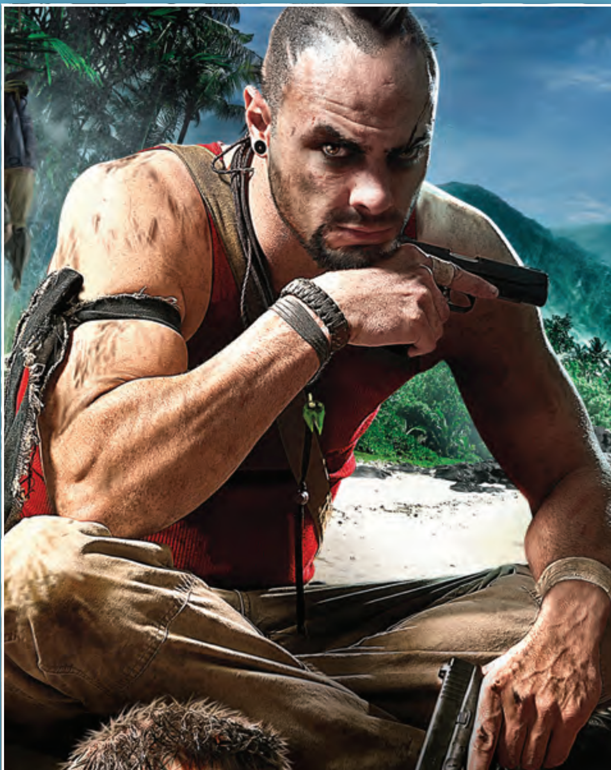


Gerçek hayattaki gibi, kullandığınız özelliğiniz gelişir. Çoğu RYO'daki gibi oyun arka planda atılan zarların animasyona dökülmüş hali değildir, eğer o oku o kafaya sokacak nişan alma kabiliyetiniz yoksa düşmana zarar veremezsiniz. Oyunun orta yerinde "ben ok atmaktan sıkıldım, gidip büyücü olacam!" diyebilirsiniz. "Dünyayı kurtarmayacağım, tüm lahanaları toplayıp lahana karaborsası açacağım" diyebilirsiniz. Oyunun sınırları içinde istediğiniz zaman, istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz.

Peki ya bu formülü alıp bir devasa online oyuna nasıl entegre edecek Bethesda? Kademeli yükselen "level"larla, güçlenene kadar aynı zindanları "farmlamak"la, gidilemeyecek sınırlarla 18 yıllık bu formül nasıl çalışacak?

Tabii ki sevdiğimiz bazı şeylerden ödün vererek. E3 2012'de oyun ilk kez basına gösterildi. Ve gördük ki, *Elder Scrolls*'un o doğal, esrarengiz grafik yapısı, görsel olarak *WoW*'dan beri çoğu DVO'ya saplanan çizgi-filmimsi havaya yaklaştırılmış. Ama tamamen de çizgi-film olmamış. Vuruşlar ve animasyonlar çok parlak efektlerle gösteriliyor.

Oyunun arabirimi olabildiğince sadeleştirilmiş. Kullanıcı bilgilerini kullanmadığınızda görünmez oluyorlar. Skill'leriniz 1-6 rakamları arasına yerleştirilmiş. Ancak bunlara ezberlediğiniz şekilde, doğru sırayla basarak her dövüşü kazanmanız mümkün değil. Zenimax Online bu kısır yapıyı kırmak istiyor, çok standart hale gelmiş "yetenek soğuması" sisteminden uzak durmaya çalışmışlar, *TES*'in bilindik Stamina/Magicka sistemiyle kullanıyorsunuz yeteneklerinizi. Bloklama, saldırı gibi hareketler atılan zarlara bağlı değil, gerçek-



Farcry 3

Far Cry 3'ün E3 gösterimi ve dakika bir, gol bir! Video başlar başlamaz üstümüze çıkmış bir hatun figürüyle karşılaşıyor olmamız, oyunun yaş sınırının bir hayli yükseleceğine işaret ediyor. Ama asıl vurucu olan kısım, hemen arkasından gelen Jason'ın ilham ve gaz veren konuşması eşliğinde "Seni yenicem olm Vaas!" yemini. Daha sonrasında gördüğümüz ok-yay ikilisinin sessiz ama ölümcül kombosu, yakın dövüşte "harş" efektiyle düşmanlarına bıçağı sokuveren Jason'ın acımasızlığı gayet dikkate değer görünüyor. Tabii bir de açık dünya oyunlarında hep es geçilen hikâye anlatımı ve sinematiklik mevzuu var ki, o videoyu izledikten sonra Ubisoft'un o konuda da şakası olmadığını anlıyoruz... Ava giderken avlanan Jason'ın yaşadığı saykedelik anlar, oyunda delilik ve halüsinasyon sahnelerinin sandığımızdan çok daha büyük bir ağırlığı olduğuna işaret ediyor.

Tüm bunlar yetmemiş gibi bir de fuardan sızan multiplayer videoları var tabii. Co-op oynarken bir köprünün ucunu tutan takımın, koca köprüyü patlatarak havaya uçurduğu bir video var ki *Far Cry 3* co-op seanslarının ne kadar eğlenceli geçeceğinin habercisi adeta...



Far Cry 3 E3'te resmen şov yaparak zaten merak içerisinde olan bünyelerimizi daha da kıvrandırdı. Eylüle kadar zaman daha hızlı akmaya başlamazsa oyun çıktığında "Hehe, sana deliliğin tanımını yapayım mı?" diyen tipler haline dönüşmüş olmamız fazlasıyla olası.

Yapım: Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft
Çıkış Tarihi: 7 Eylül 20122 **E3 Gücü:**

Yapım: Zenimax Studios Online
Dağıtım: Bethesda
Çıkış Tarihi: 2013 (tahmini)
E3 Gücü:

Tamriel Müzesi

The Elder Scrolls'un dünyası tek başımıza tüketemeyeceğimiz kadar büyük oldu daima ama devasa online bir Elder Scrolls Online, aklımızın bir kenarında yaşayan ince bir hayalden fazlası da değildi.

ten savrulan bir kılıcın önünden çekilebilecek veya onu bloklayabileceksiniz.
Bunlar bir *Elder Scrolls* DVO'su için ödün verdiklerimiz, ama kazandıklarımız da yabana atılır cinsten değil. Şu ana kadar oynadığınız tüm *Elder Scrolls*'lardan öncesine, tam 1000 yıl geriye gidiyoruz. En sevdiğimiz kıtalar yerli yerinde duruyor, hatta Redguard'ların adaları dahil bizim zamanımızda (bizim zamanımız??) yok olmuş bazı coğrafyalar da yerinde. Khajiit ve Argonian'ların memleketlerini ilk kez görüyoruz. Oyun tüm Tamriel'de geçiyor yani! Cyrodiil yine Imperial'ların elinde ve diğer tüm bölgelerdeki ırklarla savaş halindeler. Ama bu savaş onları çok zorlamaya başlıyor ki, gidip Deadric Prens'lerinden Molag Bal ile bir anlaşma yapıyorlar ve ölüleri yönetme gücüne sahip oluyorlar. Ancak karşılığında verdikleri bedelin şuurunda değiller sanırım: Molag Bal Tamriel'i istiyor. İstiyor derken, gelip tahta oturmaktan bahsetmiyorum: Oyunda gezerken gökyüzünden bir anda devasa zincirler inip çevrenizdeki toprağa saplanıyor, peydahlanan Oblivion yaratıkları sizinle savaşırken, üzerinde bulunduğunuz toprak parçası yavaş yavaş açılan portala doğru çekiliyor! Tamriel'i parça parça Oblivion'a taşımak istiyor Molag Bal!

Bu zorlu durumda bir yandan tüm ırklar birleşip üç gruba ayrılmış durumda. Üç taraf da Tamriel'in yönetimini ele geçirmek için savaşıyor. Cyrodiil'e ise herkes girebiliyor çünkü burası oyunun PvP bölgesi, hem de ne PvP! Aynı anda 200 kişi birbirine girebiliyor, büyük savaş burada kopuyor. Zira Cyrodiil'de kaleler, kasabalar ve büyük imparatorluk sarayı var. Bu kale/kasaba ele geçirme mekanizmasının ucu, eğer kazanırsanız sizin tarafınızdan birisinin Tamriel İmparatoru olmasına kadar uzanıyor.

Bu arada bir diğer ilginçlik, oyunun ana hikâyesini tek başınıza oynayacak olmanız. Evet evet, yanınıza bir arkadaşınızı dahi alamıyorsunuz tek kişilik görevleri yaparken. Böylece Tamriel'deki NPC'ler sizi biricik kurtarıcıları olarak karşılayacaklar. Etrafınızda koşturup aynı NPC'nin etrafında yarım daire olmuş onlarca oyuncuyu görmemek ise size düşecek (eğer *Guild Wars*'daki gibi bir sistem uygularlarsa o ayrı) olan kısım.

İlk defa bu kadar derin ve tek kişilik tarafı her oyunda daha da mükemmelleşen bir RYO serisi devasa online arenaya giriş yapıyor. Tamam, görsel ve oynanış olarak diğer onlarca DVO'dan çok da farklı gözükmüyor olabilir. Ancak *TES*'in o kendinizi kaybettiğiniz dünyasını, tadına doyum olmayan arka plan hikâyesini, zindanlara girdiğinizde duyduğunuz korkuyu ve heyecanı, kısacası *TES*'i diğer RYO'lardan ayıran en özel şeyleri bir devasa online'a uyarlayabilirlerse, *The Elder Scrolls Online* oynanır hacı! **-SİNAN**



İlk resim: Bethesda üşenmemiş TES Online'daki eşyaların gerçeklerini üretmiş,,fuarda sergiliyordu. Yıllardır karakterlerimizin giydiği zırhları görünce duygulanıyor insan.



İkinci resim: Oyunun sembolü olan Ouroboros'da unutulmamış. Aslında Elder Scrolls'u da yapmışlardı ama okumaya çalışıp kör olmayasınız diye göstermiyoruz.

The Cave

Yapım: Double Fine Productions **Dağıtım:** SEGA
Çıkış Tarihi: 2013'ün ilk ayları **E3 Gücü:**

Demek ki bırakmayı bilmemek, ellisinde on altılık taze rollerine çıkmakta mahsur görmeyen, müzikal kariyerleri döne döne rüzgar gülüne dönmüş bazı Türk sanatçılarına has bir hastalık değilmiş. İşte *Monkey Island* serisi ve *Maniac Mansion*'ın yaratıcısı Ron Gilbert, "ben kimim, bu zamana kadar yaptığım oyunların oyun tarihindeki ağırlığı nedir?" diye ilkten düşünmeden *The Cave* ismindeki bu hoppalığa girişmiş.

Kendi efsanesini yok etmeye azmetmiş diğer bir duraksız dinozor olan Tim Schafer'in şirketi Double Fine Productions'dan çıkacak olan *The Cave*, her biri kendi derdine düşerek aynı mağaraya gelmiş yedi karakterin hikâyesini anlatacak. Ancak oyunun başrolünde mağaranın kendisi olduğunun da altını çiziyor Ron Gilbert. Ustasını arayan bir keşiş, kaybolmuş ortaklarını arayan bir maceracı, aşk arayan bir köylü, büyük bir buluşun eşiğinde olan bir bilim kadını, kendilerine ebeveyn arayan ikizler, bir yanlışı düzeltmeye çalışan bir zaman yolcusu ve kudretli bir kılıcın peşine düşmüş bir şövalyeden oluşan bu ekipten üç karakteri seçerek, oluşturduğumuz bu takımla oyuna başlayabilecekmişiz. Her birinin ayrı bir özelliği olacak karakterlerimizi karşımıza çıkacak engel ve bulmacalara göre kullanacağımız *Trine* aman yani *The Cave*'de, karakterlerimizin konuşmayacağını (*Limbo*?), ancak karşılaşacağımız karakterlerin konuşacağını da ekleyeyim (kremalı *Limbo*?). Kulağa, kendisini kült bir yapımcı mertebesine yükselten oyunlardan bile daha eski gelen bu özelliklerin üstüne bir de platform öğeleri ekleyerek macera ruhunun üstüne tüy diken Ron Gilbert, oyunun PC, Xbox, ve PS3 için 2013'ün ilk aylarında çıkacağını müjdelemiş. Ben tabii E3'te olmadığımdan, bu anlattıklarına cevaben kalemimi göğsüne doğrultup "Shame on you" (tr: "otur - sıfır") diyemedim. Hoş E3'e gitmiş olsaydım da diyelim, bu yaşlanmaktan öte ihtiyarlamış, yenilik anlayışlarını yitirmiş yapımcıların oyunlarıyla uğraşacağıma *Lollipop Chainsaw* standında amigo Juliet'le ponpon dansı yapar, yurt dışına çıkmış her şehir magandası gibi kendisine Türkçe sloganlar da öğretirdim: "Bir-iki-üçler, yaşasın Türkler!" **-B. EMRE**



Tomb Raider



Hep deriz ya E3'te bazı oyunların demoları kapalı kapılar arkasında gösteriliyor diye. Bu sene *Tomb Raider* bu kavramı kökten değiştirdi benim için. Microsoft Konferansı'nda gösterilen 5 dakikalık demodan tamamen farklı ve neredeyse yarım saatlik bir demoyla hem oyunun bütün özelliklerini görmüş olduk, hem de demo ilerledikçe kendimi gerçekten bir odaya hapsedilmiş, çaresiz, kaçmak için can atar halde buldum.

Bugüne dek korku temalarıyla dolu ve hayatta kalmaya çalıştığımız çok oyun oynadık. Ama kaçtığımız ya zombilerdi, ya doğaüstü güçler. İlk defa bir oyunun bizi gerçek korkularla yüzleştirdiğine şahit oluyorum: Soğuk, açlık, yalnızlık, ölüm, işkence, tecavüz... Demoyu uzun uzun anlatmayacağım, geçen E3'ten de Lara'nın başına gelenin pişmiş tavuğun başına gelmediğini biliyorsunuz. Ama Crystal Dynamics'in bu hayatta kalma mücadelesini ne kadar iyi işlediğini bir şekil anlatmalıyım size.

Demonun başında Lara'nın düştüğü adada yalnız kalışına şahit olduk. Adaya düşer düşmez tereddütsüz bir süper kahramana dönüşüp düşmanlarını avlamak yerine ne yapacağını bilemeyen, çaresizlik içinde arkadaşlarına ulaşmaya çalışan bir Lara vardı. Geceyi nasıl geçirecek, yağmur ve soğuktan nasıl korunacak? Birilerine ulaşmak, yardım almak için bir şansı var mı? Sığınacak bir köşe bulup bir ateş yakabilse bile sabah olduğunda susuzluk ve açlıkla mücadele etmeye başlayacak Lara. Bugüne dek oynadığımız oyunlarda kaç kere bir adada mahsur kalmışızdır kim bilir, *Tomb Raider* bunca oyunda hiç sorulmamış ne çok soru olduğunu vurdu yüzümüze.

Üstelik yapımcı ekip oynadığımız karakterin hayatı macerayla geçmiş sıkı bir Amazon değil de başına bir kaza gelmiş çaresiz bir genç kız olduğunu gösteren bir dolu detay düşünmüş. Mesela Lara oyundaki ilk silahı olan ok ve yayı bir ağaçta sallanan çürümüş bir cesedin üzerinde bulur. Eğer açlıktan ölmek istemiyorsa o yayı o cesedin üzerinden almalıdır. Ama genç bir kız çürümüş bir cesede tiksinmeden nasıl dokunur? Hadi yayı aldınız diyelim... Genç bir kız yüreği titremeden bir geyiği nasıl avlar, nasıl öldürür?

Ama yanlış anlaşılmayalım, Lara halen bir oyun karakteri. Oyun boyunca sayısız düşmanı öldürecek, sürekli ölümün kıyısında dolaşacak ve boyumuzdan büyük işleri başaracağız. Eğer bu olaylar gerçek olsa ve Lara değil de o adadaki biz olsak emin olun o demonun beşinci dakikasında ya aklımızı yitirmiş, ya kalp krizinden ölmüş, eğer daha şanslıysak kurda kuşa yem olmuştuk.

Demo ilerleyip Lara doğayla olan mücadelesine tam alışmıştı ki önce dostları hemen ardından da düşmanlarını bulmayı başardı. Bundan sonrası tam bir eziyet seli... Bir ayı kapanına ayağını kaptırdı, bir kaç kere yüksekten düşüp her tarafını yaraladı ve sonunda düşmanlarına yakalandı Lara. Oyunun burada bitmemesi için kaçması gerekiyordu ve nitekim kaçmayı başardı da. Kim olduklarını, ne istediklerini bilmediğimiz ama bize yapabileceklerini fazlasıyla tahmin edebildiğimiz bu kötü adamların kampından çıkması veya saklanması gerekiyordu. Kötü adam demişken burada da Crystal Dynamics'in hakkını vermeli. Diğer oyunların sentetik, abartılı kötü adamları değil bunlar, her gün sokakta karşınıza çıkabilecek ve her sabah rastlaşmamak için dua edeceğiniz tipler. Gerçek kötüler...

Biz Lara'nın gizlilik becerisini kullanıp (bu da seride yeni bir öğe) kamptan çıkabileceğini sanıyorduk. Ama öyle olmadı. Daha üç beş dakika geçmeden saklanmak zorunda kaldığı bir delikte yakalandı Lara. Onu yakalayan adam tarafından dövülmeye başladı. Bu cılız kızın bu iri adamla dövüşebilmesinin hiç yolu yoktu. Çırpındı, kurtulmaya çalıştı ama onu yakalayan güçlü kollardan kurtulamadı. Düşmanımızın Lara'ya, yani bize, tecavüz etme niyetinde olduğu o kadar açıktı ki. Gerildik... Bir oda dolusu oyun editörünün tüyleri diken diken oldu. Lara son anda kulağını ısırdığı düşmanının silahını ele geçirince nasıl rahatladığımızı anlatamam.

Bu demo ve bir oyunda ana karaktere tecavüz girişimi çok olay oldu fuar sırasında. Hem tutucu çevreler hem de kadın hakları grupları arıza çıkardılar. Ama ben onlarla aynı fikirde değilim. Oyunların artık cesarete ihtiyacı var. Her sene dünyada yüz binlerce kadın tecavüze uğruyor, milyonlarcası bunun korkusuyla yaşıyor. Bırakın en azından oyunda olsun gelişmiş ülkelerin çocukları ve özellikle de erkekleri bunun nasıl acı bir duygu olduğunu bir parça tatsın. **-TUĞBEK**

Yapım: Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square Enix
Çıkış tarihi: 5 Mart 2013 **E3 Gücü:** 4/5







Yapım: Relic **Dağıtım:** THQ
Çıkış tarihi: 2013 **E3 Gücü:**

Company of Heroes 2



THQ, stüdyo çapında yaşadığı sıkıntılardan olsa gerek, bu yıl E3'ün oldukça geri planlarındaydı. Şov katındaki panellerinin yerinde yeller esiyordu ve fuara getirdikleri *Metro 2033*, *Darksiders 2*, *South Park* gibi sağlam oyunları kapalı kapılar arkasında yalnızca basına göstermeyi tercih ettiler. *UFC*'yi de EA'e kaptırdıklarını göz önüne alırsak, şirketin geleceği en azından şu an için pek parlak gözükmüyor. Ama yeniden parlamak için hâlâ güçlü bir silahı var THQ'nun: *Company of Heroes 2*.

Gerçek zamanlı strateji oyunlarını (GZS) sevenler, ilk *Company of Heroes*'u altı yıldır tanıyor. Altı koca yıl... Peki oyunun geliştiricisi Relic, tüm zamanların en başarılı GZS'lerinden birinin devamını getirmek için neden bu kadar uzun süre bekledi? *"Seriye hak ettiği kalitede bir devam oyunu yapmak kısa sürede altından kalkabileceğimiz bir iş değildi"* diyor geliştiricileri ama bunun fazlasıyla yuvarlak bir cevap olduğunun onlar da farkında. O yüzden bu soruyu hızla geçip oyunu anlatmayı tercih ediyorlar.

İlk oyun İttifak güçlerinin Normandiya sahillerini vurduğu D-Day ile savaşı yılbaşından önce bitirebilme hevesiyle yola çıkıp geri püskürtüldükleri Operation Market Garden hava saldırısı dönemini konu alıyordu. *CoH 2*, batı yakasını geride bırakıp doğuya, Alman-Rus cephesine doğru yöneliyor ve 4 yılı aşkın bir sürede yaşanan çatışmaları konu alıyor.



"Bu değişimin sebebi, doğu cephesinin İkinci Dünya savaşının en önemli cephelerinden biri olmasına rağmen filmler ve oyunlarda pek ilgi görmemesi. Oysa Alman askeri güçlerinin %70'inin bu bölgede kaybedildiğini göz önüne alırsak, savaşın oldukça önemli bir parçası burası."

İzlediğimiz demo DirectX 9 ile çalışıyordu ama Relic, oyunun son halinin DirectX 11 destekli olacağını ve şu anki halinden çok daha iyi gözükeceğinin garantisini verdi. Karlarda bata çıka ilerleyen Rus askerlerine bakarken, oyunun bu halinin bile hiç fena gözükmediğini düşünmeden edemedim. Üstelik *"Çoğu oyunda kar, sıradan bir zemin üzerine çekilen beyaz kaplamalardan öteye gitmez. CoH 2'de kar, oynanışı etkiliyor olacak"* diyor Relic *(Röportaj yaptığımız adamın ismini de alaymışız, iyi olurmuş -Serp.)* Gerçekten de birimler, karda ilerlerken daha ağır hareket ediyorlar ve animasyonları değişiyor. *"Kar yağışı sırasında sabit birimlerin üzerleri karla kaplanacak ve hareket ettiklerinde karın dağıldığını görebileceksiniz. Arazi, eski oyunda olduğu gibi çatışma esnasında deformasyona uğrayabiliyor. Dinamik bir savaş alanı yaratmak için önemli unsurlar bunlar."*

İlk oyundan farklı olarak gözle görülebilir neredeyse her şeyi yakabiliyor veya yok edebiliyorsunuz. Demodaki Rus askerleri, önlerindeki çiti havaya uçurup kestirme yol yaratarak Alman askerlerinin bulunduğu binalardan birini ateşe verdiler ve binadakileri dışarı çıkmaya zorladılar. Olay şu ki, eğer binanın herhangi bir yeri tutuşursa, geri kalan kısımlar da hızla alevler içinde kalıyor ve daha sonra bu bölgeye geri döndüğünüzde tüten dumanlar arasında eriyen karları ve o binanın küllerini görüyorsunuz.

İlk oyundan farklı olarak piyade birlikleri siperlerin üzerinden atlayarak taktiksel manevra kabiliyetlerini kullanabiliyorlar. Böylece birimlerinizi en ufak çerçöpün çevresinden koyunlar gibi dolaştırmanıza gerek kalmıyor. Doğru zamanda ve doğru yerde kullanıldığında düşmanın etrafını hızlıca sarmanız mümkün. Geliştirilen yapay zekâ sayesinde aynı taktiği Almanlar da size yedirebiliyor. Ağır makineli ateşi altında korkudan olduklara yere mıhlanan askerlerinizi geri



çekmek isteyebilirsiniz. Ama Rus cephesinde geri çekilmenin ölümle cezalandırıldığını unutmayın.

Company of Heroes 2'de görüş mesafeniz, ağaçlar ya da duman tarafından dinamik olarak sınırlandırılabiliyor. Ayrıca yüksek bir duvarın diğer tarafını görebilmenizin tek yolu, birimlerinizi etrafından dolaştırmak. Demodaki Rus askerleri, Alman makineli silah yuvasının görüşünü kapatacak şekilde attıkları sis bombaları sayesinde yuvanın etrafından dolanabiliyorlardı. Bunun haricinde seriye dahil edilen bir başka oynanış mekaniği de oyundaki araçların terk edilebilir ve tekrardan ele geçirilebilir olması. Ağır ateş altındaki araçlar, sahipleri tarafından savaş alanında bırakıldığında veya sürücüsü öldüğünde diğer taraf bu aracı ele geçirerek düşmana karşı kullanabiliyor. Bunun gibi ufak ayrıntılar, oyunun taktiksel seçimlerini çeşitlendirerek çatışmaların farklı şekillerde sonuçlandırılabilmesini sağlıyor ve duruma uygun tercihler yapılmasını zorunlu hale getiriyor.

Relic, *Company of Heroes 2* ile çıtayı bir kez daha yükseltmeyi amaçlıyor. "Teknolojik imkânların, vizyonumuzla aynı seviyeye gelmesi için seriyi devam ettirmeden önce beklemeyi tercih ettik" diyor Relic. Ben de sormadan edemiyorum, "Bu oyun motoru ile bir *Homeworld* oyunun ne kadar müthiş olacağını tek düşünen ben değilimdir eminim. Seriye geri dönmeyi düşünüyor musunuz?" Lakin her oyun geliştiricisinin çok iyi becerdiği gibi sorunun etrafında taklalar atarak geçiştiriyorlar: "Söz konusu oyun yapmak olduğu zaman, doğru zamanı bekleme yanlısıyız." *Homeworld*'ün akıbeti belli değil tabii ki, ama *Company of Heroes 2* için doğru zamanı yakalamışlar gerçekten de. **-KAAN**



Yapım: Criterion
Dağıtım: EA
Çıkış Tarihi: Ekim 2012
E3 Gücü:

Need for Speed Most Wanted

Gençler, olur da ileride hayvancılık işiyle, tarımla falan uğraşırsanız ve de bol süt veren, besili bir ineğiniz olursa, gözünüzü seveyim her gün sağın o ineği oldu mu... Süt güzel oldukça sağın anam, sağdıkça sağın, nasıl olsa alanı var, beğeneni var, eminim ineğin de hoşuna gidiyordur... Zira Electronic Arts da senelerdir bunu çok iyi beceriyor. Yanlış anlaşılmasın, şikayet etmiyorum. Araba delisi biri olarak *Need For Speed*'den babam çıksa onla bile yarışırım. *Forza Horizon* ile beraber bence fuarın en güzel iki yarış oyunundan biri *Most Wanted* idi.

Tuğbek ile güzel bir video da çektik zaten oyun hakkında. Bildiğiniz üzere *Most Wanted* 7 sene önce çıkan ve en çok satan *NFS* oyunlarından biriydi. Böyle olunca *Hot Pursuit*'ten sonra sıra ona da geldi. 2005 E3'ünde Most Wanted'ın o 360 derecelik EA ekranında ilk defa gösterildiğini hatırlıyorum da tüylerim diken diken olmuştu. Hâlâ da açıp oynayabilirim o oyunu.

Yeni oyunun demosunu da defalarca oynadım ve oyun resmen "lisanslı arabalarla *Burnout*" olmuş. Hemen hemen her şey aynı. Tabii ki oyun modları, polislerle mücadele veya polis olarak oynamak falan *Burnout*'tan farklı şeyler ama oynanış, kazalar, sürüş motoru falan inanılmaz benzerlik gösteriyor. Demoda sarı bir Porsche içinde hıza olan ihtiyacımızı karşılıyorduk, klasik olarak peşimden gelen polis sürüleri ile de uğraşıyorduk. Polis arabalarına çarptığımızda veya polis barikatını büyük bir celalle aştığımızda klasik "*Burnout* ağır çekim sahneleri" ile karşılaştım. Ama arabalar lisanslı olduğu için *Burnout*'taki gibi buruşturulmuş kağıda dönmüyorlar. Yani hasar var yine tabii ama bir yere kadar.

Forza Horizon SRT Viper'ı göze batıra batıra göstere dursun, Electronic Arts yine Porsche'yle devam ediyor. Oyunun demosunda da, kapakta da Porsche ön planda idi. Benim bildiğim kadarıyla EA ve Porsche arasındaki bağlılık ilişkisi bitti, diğer oyunlar da Porsche'yi kullanabiliyor artık, ama yine de acayip Porsche reklamı vardı oyunda.

Most Wanted'da sevmediğim tek şey "open world" olayı oldu. Ben parkuru önceden belirlenmiş yarış oyunlarını daha çok seviyorum, çünkü bence sürüş kabiliyetimiz parkurlu yarışlarda daha bir öne çıkıyor... Ama önyargılı da olmamak lazım, sonuçta Criterion'un kötü iş çıkardığını görmedim ben, zaten iki sene önce *Hot Pursuit* ile tam bir başyapıt yaratmışlardı. O yüzden *Forza Horizon*'la beraber *Most Wanted* da en çok istediğim oyunlardan biri oldu. Evet "en çok *Most Wanted*'ı istiyorum" şeklinde berbat bir kelime saçmalaması yaparak benden 911 GTS 2 ivmesindeki bir Porsche hızında uzaklaşmanızı tavsiye ediyorum... Çıksa da oynasak... **-GÖKTUĞ**



Need for Speed tadını kaybetmeden üstüne bir de **Burnout estetiği** eklemek mi... Biz bu gazla kilometrelerce yol tepebiliriz (ve sonra polise yakalanırız...)

Yapım: Nadeo **Dağıtım:** Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2012 Sonbahar **E3 Gücü:**

Shootmania Storm

Oyun fuarından bahsedip de profesyonel oyunculuğu atlamak olmaz. ESL'in Gamescom fuar alanında koca bir katı uluslararası turnuvaların finali için kapatmasının ardından, E3'te de yeni progaming oyunu *Shootmania Storm*'un tanıtımında profesyonel oyuncular sahneye çıkıp kozlarını paylaştı. Hatta sadece oyuncular değil, progaming'in tanınmış isimlerinden, eski ESL çalışanı Joe Miller da oradaydı. Ubisoft'un *Trackmania*'dan sonraki yeni gözbebeği *Shootmania* özellikle progaming'i hedef alan bir oyun. Ama tabii ki sadece progamer'lar için yapılan bir oyun değil. Her tür oyuncunun keyifle oynayacağı çok eğlenceli bir yapım olmuş. Ortam, oyun dinamikleri ve oyun hızı direkt *Quake* tadı veriyor.

Klasik bir "kadınlar erkeklere karşı" şovu sundu bize Ubisoft. Sahnedeki Aisha Tyler'ın Toby "Tobuscus" Turner ile girdiği iddiaya göre, hangisinin takımı kazanırsa sahnede o kalacak ve sunumları yapacaktı. Buraya kadar her şey normal ve alışılmış; ama şimdi sıkı durun, bu iki sunucunun takımlarını sayıyorum… Aisha'nın "Rocket Angels" takımı 7 kez Rusya'da CS şampiyonu olan *veNemaa*, 5 kez dünya CS şampiyonu olan *Ali* ve 2 kez Rusya'da CS şampiyonu olan *marLa*'dan; Toby'nin "Railgun AllStars" takımıysa 12 kez dünya CS şampiyonu olan *SpawN*, 2002'den beri progaming dünyasının içinde yer alan *Stermy* ve *Swifty*'den oluşuyor.

Her ne kadar sahnedekiler oyunu anlatırlarken "yok artık" desem de **Elite Mod**'da oynayan takımların amacı şuydu: Her rauntta takımlardan birinde 1 kişi, karşı takımdaysa 3 kişi bulunuyor. Amaçsa her zamanki gibi; sağ kal ve karşı takımdakileri öldür. Uzaktan zor gibi görünse de, izlemesi inanılmaz keyifli maç sundu kadın ve erkek takımları. Sonuç olarak erkekler kazansa da kadınlar kanlarının son damlasına kadar savundu cepheyi. Ha bu arada, Tuğbek gelirken birkaç tane beta key getirdi bize. Daha ilk andan itibaren *Shootmania*'nın esiri olduk diyebilirim. Oyunu anlatmamak için zor tutuyorum kendimi ama bu başka bir (ön)incelemenin konusu. **–DAMLA**



Yapım: Ubisoft Montpellier **Dağıtım:** Ubisoft
Çıkış Tarihi: Belli Değil **E3 Gücü:**

Rayman Legends



Rayman Origins "bir platform oyunu nasıl olmalı" sorusunun cevabıydı. Daha fazla ne yapılabilirdi ki? Böyle düşünen ben, E3 tanıtımı sonrası kendimi tokatlarken buldum. Elbette her zaman "daha iyisi" yapılabilirdi, Ubisoft da buna güzel bir örnek olarak *Rayman Legends*'ı duyurdu.

Tanıtım platformu olarak Wii U kullanılması dikkatlerden kaçmadı. Ubisoft Wii U'nun kendine has ekranını ve co-op yeteneğini oyuna yedirerek muazzam bölümlere ve aşmış bir oynanışa imza atmış bu devam oyununda. Ritmik olarak ekrana dokunduğunuz bölümleri mi anlatsam, *Guitar Hero* havasındaki hoş tınılara sahip, izlemesi zevkli çok oyunculu tecrübeyi mi yazsam, konsol-TV geçişlerinin estetiğinden mi bahsetsem bilemedim. Rayman, Globox, Teensies gibi gibi bilindik karakterlerin yanında Murphy adında yeni bir de karakter var. Çevreyle etkileşime girebilen bu karaktere *Trine* oynamışlar hemen alışacaktır.

Ubisoft'un *Legends*'ı Wii U ile tanıtması hayranlığımızı kazanmış olabilir ama oyun Wii U özel olmayacak. PC ve diğer konsollara da gelecek şüphesiz ama çok oyunculu modların, online arenanın (liderlik tablosu var bu sefer!) ve dokunmatik oynanışın diğer konsollara nasıl yansıyacağını önümüzdeki birkaç ay içerisinde göreceğiz (Vita'da mesela?), ama Gameboy'da bile oynasak en az ilk oyun kadar keyif alacağımızı hissedebiliyorum! Güvenin bana (derken masaya tarot kartları açsam, ürkütsem sizi!) -**VOLKAN**



Yapım: Namco Bandai **Dağıtım:** Namco Bandai
Çıkış Tarihi: 14 Eylül 2012 **E3 Gücü:**

Tekken Tag Tournament 2

Street Fighter IV, *Mortal Kombat*, *Fight Night*, *UFC* derken eski aşklarımızdan birini unutuyorduk neredeyse. *Tekken 6*'nın suyunu çıkaralı uzunca bir zaman olmuş; *Tekken Hybrid*'de de canımız iyice TAG Battle çekmiş; *Tekken Tag 2* tam zamanında geliyor kısacası. Fuarda görmem ve saldırmam bir oldu. Vakit olsa birkaç saat kalkmazdım başından çünkü *Tag 2*, alıştığımız *Tekken* lezzetinin üzerine hem grafik, hem de akıcı oynanabilirlik anlamında çok şey koymuş. Hem de oyun sapına kadar karşılıklı kapışma için tasarlanmış.

Bildiğiniz gibi maçlara iki karakter seçip girişiyoruz; eh, Tag'in ruhu da bunu gerektiriyor zaten. Çift karakterle yapabileceğiniz hareketlerin sayısı ve şekillleri artmış. Bunu bekliyorduk zaten ama oyunun bir de gelişmiş kombo sistemi var. Şimdi ikisini birleştirin… Aynen öyle, oyunda çift karakterle rakibinizi öyle bir araya alıyorsunuz ki canı burnundan çıkıyor resmen. Mesela bir karakterle rakibinizi havaya atıp diğeriyle kombometreyi saydırmaya başlayabiliyorsunuz. Yetmedi mi? Tekrar diğer karakterinizle rakibinizi yere çakıp sersemletebilir ve kombo sayınızı artırmaya devam edebilirsiniz. Tag Assault denen bu mekanik ve üzerine eklenen hareketler oyunu tadına doyulmaz yapmış.



CAM ÇERÇEVE

E3'te oyunun yapımcısı Katsuhiro Harada ile kısa bir sohbet ettik. Kendisine özellikle elektronik sporlar tarafında neler yapacaklarıyla ilgili birkaç soru yönelttim. Harada, *Tag 2*'yi özellikle seyircisi olan ülkelerde gerçekleşen profesyonel oyun turnuvaları için geliştirdiklerini ve oyunun karşılıklı kapışma için ideal olduğunu söyledi. Fakat ne kadar zorlarsam zorlayayım *Tekken 7* hakkında pek bir şey koparamadım. *Tekken 6*'nın ana-oyun olarak ömrünü doldurmadığını ve yeni bir *Tekken* için biraz daha süreye ihtiyaçları olduğunu söyledi. En azından *Tekken 7*'nin akıllarında olduğunu öğrenmiş olduk. Ben de yeni bir Hybrid paketi beklediğimizi, son paketten oldukça keyif aldığımızı da dip not olarak ekledim.

Her ne kadar Harada-san ile bir el bile atamamış olsam da, sonradan birkaç turnuvanın birden şampiyonu olduğunu öğrendiğim 20 yaşlarında bir kız ile oynattılar beni… 16 yıldır Tekken oynarım, böyle temiz dayak yememiştim. Videosu da olacaktı, belki siz bu satırları okurken siteye koymuş oluruz. Neyse, kız çerçeve etti beni ama yalan yok, oyun süper olmuş. -**FARUK**

Tag 2'nin **ne kadar eğlenceli** olduğunu anlamak için sıkı bir dayak yemek gerekiyor.

Yapım: Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft
Çıkış tarihi: 2013 **E3 Gücü:**

WATCH_DOGS

EA Konferansı henüz bitmiş… Hemen iki blok ötedeki Ubisoft Konferansı'na doğru koşturmaya başlamışız. Kalabalığa kalmayalım derken, konferansın yapılacağı mekânın fuayesi mahşer günü olmuş bile. Tencerenin içinden dökülen bezelye taneleri gibi salonun içine doluştuktan sonra olayın havasına giriverdik hemen. "Bakalım Ubisoft bize ne gibi sürprizler hazırlamış!" diye müthiş klişe bir geyik döndürürken, bu kadar şok olacağım geçmiyordu aklımdan. *AC III*, *Rayman*, dans mans derken bir anda salonun ışıkları söndü ve iç gıcıklayıcı bir ses ile baş başa kaldık… Salonun sessizliğe bürünmesi ve herkesin birden pür dikkat kesilmesi ortamın atmosferine tavan yaptırmışken garip bir video başladı dev perdede… Ve bu video, halihazırda bildiğimiz bir gerçeği tekrar suratımıza çarptı…



"Artık şehirleri bilgisayarlar kontrol ediyor. Peki, bilgisayarları kim kontrol ediyor? 2003 yılında sadece bir kişi, sadece bir virüs kullanarak bütün Doğu Körfezi'nin elektrik şebekesinin çökmesine sebep olmuştu. Artık şehirleri merkezi işletim sistemleri (CtOS) yönetiyor. CtOS'ler ise büyük şirketler tarafından sağlanıyor. Tüm bunların hepsi aynı ağ üzerinde… Her bir insan her yıl küresel ağa ortalama 2,2GB bilgi bırakıyor. Siz artık birey değil, bir bilgi kümesinden ibaretsiniz. Nelerden hoşlandığınız, korkularınız, hayalleriniz… Sizi siz yapan her şey, diğer herkesinkiyle birlikte aynı ağ üzerinde artık." Kaşlarım çatık, pür dikkat kesilmişim. Belli ki bomba bir şeyler geliyor ardından. Heyecan dorukta… Derken ekranda sokaklarda kaçak göcek yaşadığı belli olan, gizemli bir karakter beliriyor. Sonradan Chicago olduğunu öğrendiğimiz şehrin karmaşasında Aiden Pearce adlı kim olduğunu bilmediğimiz birisi sıklaştırıyor adımlarını. Aiden'ın kim olduğu, nereden geldiği, kim için çalıştığı gibi sorular kafamızda pıtırak gibi çoğalırken, Joseph DeMarco adlı bir medya patronunun peşinde olduğunu anlıyoruz. Fakat Aiden'ın yöntemleri alışık olduklarımızdan biraz farklı…

DİJİTAL ANARŞİ

İlk gördüğünüzde "yeni bir *GTA* mı?" diye sorabilirsiniz ancak bu *Watch Dogs*'u oldukça yanlış anlamak ve belki de bir parça küçümsemek olacaktır. Çünkü oyunun görünen kısmının altında çok daha derin ve heyecan verici oyun mekanikleri yatıyor. Oyunun işlediği tema ağırlıklı olarak "bilgi savaşları" ve tüm altyapı buna göre tasarlanmış. Nasıl çalıştığı hakkında pek bir bilgimiz olmasa da Aidan karmaşık bir mobil cihaz ile CtOS ağına sızabiliyor ve şehrin akışını düzenleyen tüm sistemlere hızlı bir şekilde erişim sağlayabiliyor. Bu da neredeyse tüm şehrin kontrolünün elimizde olması demek.

Aidan'ın yöntemleri farklı dedik… Oyunun tanıtım videsunda Joseph DeMarco'nun peşindeyken bunların önemli bir kısmını görme şansına eriştik. Aidan kimliği belirsiz birinden istihbarat desteği alıyor ve Joseph'e yakın birinin yerini Aidan'a bildiriyordu. Söz konusu kişi bir partiye katılmak üzereydi ve elbette ki bizim içeriye giriş vizemiz yoktu. *GTA*'da olsa sorunu pekâla bir M16 kullanarak çözebilirdik ama *Watch Dogs*'un dünyasında güvenlik güçleri çok daha sistemli ve acımasız. Aiden parti mekânına yaklaştığında elindeki mobil cihazla etraftaki hemen herkesin telefon şebekeleriyle iletişimlerini kesmeyi tercih etti. O sırada telefonla konuşmakta olan kapı görevlisiyse konuşması aniden kesilince görev yerini terk etti ve Aidan'ın içeriye sızması için gereken hareket alanını kendiliğinden bize sağlamış oldu. Fakat olayların çok daha ilginç hale gelmesi, Aidan'ın içeriye sızmasından sonrasına denk düşüyor.

Kalabalık bir partinin ortasında hedef saptamak oldukça zor fakat Aidan kişi profillerine erişebiliyor ve yine elindeki cihazla kişisel bilgileri

tarayabiliyor. Fakat bu "bilgiler" sadece kişilerin kimliklerinden oluşmuyor; Aidan bir profil taraması yaptığında karşısındaki kişinin mesleği, nelerden hoşlandığı, yıllık maaşı gibi o kişiye karşı kullanılabilecek ayrıntılı bilgilere rahatlıkla ulaşabiliyor. Aidan hedefini saptadıktan sonra, hedefin telefon konuşmasını dinleyip Joseph DeMarco'nun yeri hakkında bilgi edinip partiden ayrılıyor. Hatta mekândan ayrılırken cop benzeri bir silahla bir güvenlik görevlisini de harcıyor… (Fakat adamımızın hiç acıması yok, güvenlik görevlisinin canına okurken salondan "phew", "my god" gibi ünlemeler eksik olmadı.) Sonra tekrar sokaklara dönüyoruz.



Aidan Joseph'in trafikte olduğunu ve partinin bulunduğu mekâna geldiğini öğrenir öğrenmez, dört yol ağzına gidiyor ve trafik ışıklarına müdahale ediyor. Trafik ışıklarının frekansını, Joseph'in geçişine göre ayarlayan Aidan, dört yol ağzından geçen tüm araçların birbirine girmesine sebep oluyor ve sonunda Joseph'in içinde bulunduğu aracı ortada savunmasız bırakmayı başarıyor. Fakat o sırada Joseph'in korumaları etrafı sarıyor ve geriye silahlı çatışma dışında bir seçenek kalmıyor. Gördüğüm kadarıyla çatışmalar *GTA*'dan çok daha gerçekçi; silahlara ulaşımımızın ve cephane taşımamızın da oldukça sınırlandırılacağını düşünüyorum. Çatışmalardan edindiğim izlenim oyunun arcade bir havaya hiç yüz vermeyeceği yönünde. Kısacası yanımızda 10 silah ve tonlarca cephane birden taşıyamayacağız. Çatışma sırasında Joseph'in korumaları, Aidan'ın canını burnundan getirdiler resmen. Yapay zekâ, siper almak ve etrafı sarmak konusunda cidden harika işler çıkardı. Açıkçası sadece farklı taktikler anlamında değil, aksiyon tarafında da *Watch Dogs* büyük bir potansiyele sahip.

En nihayet Aidan, Joseph'e ulaşıp onu sorgulamayı başarıyor. Aslında buna pek sorgulamak denemez: Aidan "Senin bir mesaj taşımanı istiyorum" deyip adamı çat diye vuruyor. Hemen ardından polis, helikopterler ve arabalarla Aidan'ın peşine düşüyor; Aidan da bir araca atlayıp ortamdan sıvışıyor… İşte, tam da bu noktada *Watch Dogs* prestij bölümünü açık ediyor ve Aidan'ı korumak üzere telsiz üzerinden plan yapan diğer oyuncuların haritadaki yerlerini gösterip sahne şovunu tamamlıyor. Salondaki yüzlerce kişi ağızları açık şekilde elleri koparcasına bu muhteşem sunumu alkışlamaya başlıyor.

SINIRLARI KİM ÇİZİYOR?

Watch Dogs'un muhteşem sahne gösteriminin ardından aklımda yüzlerce varyasyon vardı; elinde tüm CtOS'lere erişim olan bir anti-kahraman neler yapabilir? Nelere muktedirdir? Trafik ışıklarına müdahale edebilen, kişilerin en mahrem bilgilerine erişebilen bir adam bunu nasıl başarmış olabilir? Ve en önemlisi, tüm bu anarşiyi yaratırken, oyun bize ne kadar serbestlik tanıyabilir? Bence bunun bir sınırı yok. Oyun muhteşem bir tema yakalamış ve bunu sadece 15 dakikalık bir oynanış videosunda bile başarıyla işlemeyi başarmış. *Watch Dogs*'un bize sunabilecekleri arasında sadece bir mobil cihazla orayı burayı ezbere hacklemek değil, aynı zamanda şimdiye kadar açık-uçlu bir oyunda denemediğimiz farklı görev tipleri de olacak. Daha önce "bir görevi yapmanın, birden çok yolu olacak; olaylara istediğiniz açıdan yaklaşabileceksiniz" vaadini çok defa duyduk, kimi oyunlar bunu gerçekleştirmeyi başardı. Fakat *Watch Dogs*'un sunacağı çözüm yolları daha önce denediklerimizden çok çok farklı şeyler olacak gibi. İstihbarat, gözlem ve aksiyon gibi mekanikleri dengeli ve ritmik bir şekilde oyunun içine yediren bir yapım olacağını düşünüyorum.

Önümüzdeki yılların oyun standartlarını sonsuza dek değiştirecek birkaç şey gördük bu yıl E3'te. Eğer gözlerimiz ve Ubisoft bizi yanıltmıyorsa, o şeylerden biri Watch Dogs.

Ve evet, tüm bunları çok oyuncuyla yapabiliyor olacağız. Her ne kadar resmi olarak açıklanmış olmasa da *Watch Dogs*'da drop-in/drop-out co-op sistemi bekliyorum. Bilmem farkında mısınız; farklı taktikler, co-op derken görevlerin sunacağı çeşitlilik nasıl da artıyor…

Bir de işin görsellik kısmı var… Açıkçası oyunun şimdiki konsollarda bu kadar güzel görüneceğini tahmin etmiyorum. *Watch Dogs*'un grafikleri fazla iyi. Dokular, kaplamalar daha önce açık uçlu bir oyunda görmediğimiz kadar detaylı. Oyunun sahne şovunda gösterilen kısmının sağlam bir PC'de oynandığı çok açık. En azından şu an için bir oyun hem açık uçlu olup hem bu kadar güzel görünüp hem de 30-40fps arası stabil çalışamaz konsollarda. Oyunun bir de co-op ağırlıklı olacağını düşünürsek, o grafik kalitesinin bir nebze aşağı çekileceğini sanıyorum konsollar için... Ya da konsolların yükseltileceğini mi demeliyim?

Gösterimin hemen ardından aklımdan geçen bir iki şeyi sizle de paylaşmak isterim. Ubisoft Konferansı'na girmeden hemen önce EA konferansından çıkmıştık… EA, yıllardır devam eden markalarının üzerine hemen hemen hiç yeni bir şey açıklamamıştı. *Dead Space* gibi değerli bir markayı da olduğu şeyden saptırmayı başarmış, oyunun kimyasıyla oynamış ve güzelim oyunu iyice aksiyona çevirmişti… Ubisoft'u cesaretinden dolayı kutladım içimden. Sadece yeni marka yaratmak konusundaki hevesi sebebiyle değil, aynı zamanda yeni oyun mekanikleri geliştirmek, bizlere farklı bir şeyler sunabilmek adına gösterdiği çabadan dolayı. E3'ün en bomba oyunu *Last of Us* seçildi ama ben kendi oyumu *Watch Dogs*'tan yana kullanmak istiyorum. Evet, bu denli vaatkâr bir projenin her zaman elde patlama ihtimali var ancak cidden yeni bir şeyler görmeyi ne kadar çok özlemişiz. **-FARUK**





DmC: Devil May Cry

Yapım: Ninja Theory **Dağıtım:** Capcom
Çıkış Tarihi: 15 Ocak 2013 **E3 Gücü:**

Devil May Cry, aksiyon oyunlarının estetize edilebileceğini ve silah - kılıç ikilisinin gayet iyi gittiğini göstermişti bize. Yıllar içinde ezbere bağlamaya başlayan Capcom, seriyi resetlemeye karar vermişti (bunun arkasından bir sürpriz çıkıp olay orijinal seriye bağlayacak diyenler var). Karşımıza çıkan it kılıklı yeni Dante'yle ilk kez tanışma şansına eriştim ve oyunu oynadım. Ama ne oynamak? Capcom, *DmC* için standının derinliklerine bir adet tam teşekküllü striptiz kulübü açmış. Rengarenk ortamın içinde, direk dansı yapan seksi kızların etrafında oyunu oynayabildiğimiz konsollar bulunuyordu. Eee, ama onlara geçmek biraz vakit aldı haliyle.

Evet itiraf ediyorum yeni Dante'den nefret ettim. En azından tip olarak. Hayatımda bu kadar uyuz, bu kadar meymenetsiz bir baş karakter görmedim. Karizma timsali diğer Dante'nin yanında bu uyuz, mandalina çekirdeği gibi kalıyor (anladınız siz onu). Fakat arkadaş, manyak herif düşmanları o kadar rahat kesiyor ki iki dakika sonra herifin kim olduğunu, nasıl göründüğünü falan çoktan unutmuşum. Oyunun neredeyse %87'si (küsüratlı verdim ki salladığım anlaşılmasın), seri şekilde düşman pataklamak olduğundan hemen kombo sistemini çözmek için uğraştım; anında sonuç verdi. Silah ve kılıç oyunlar kesintisiz bir şekilde düşman pataklamanıza imkân tanıyor. Abartmıyorum, çuvallamadığınız takdirde 70-80 komboyu rahat görüyorsunuz.

BIEBER FANLARI EKRAN BAŞINA(!)

Oyunun havası kesinlikle eski *Devil May Cry*'ları yansıtmıyor. Bu tamamen yeni bir deneyim ve bu deneyimin adı Limbo City… Oyunun geçtiği şehri çok sevdiğimi söyleyemem ama bunu işlevsellik bakımından değil, kullanılan renk paleti ve tasarım açısından söylüyorum. Fakat Limbo City durağan değil, sürekli değişiyor, sizi şaşırtmak için sokaklarının boyutunu, binalarının yüksekliğini değiştiriyor. Aslında koca şehir devasa bir bulmaca gibi, ilerlemek için sürekli çözmeniz gereken problemler sunuyor önünüze. Demo boyunca oyunun kullandığı kalıp hiç değişmedi: Önce kapana kısılıp düşmanları kesiyor, sonra yolunuzu açıp ilerliyorsunuz.

Capcom oyunun havasını bütünüyle değiştirmiş. Bu serinin sonu da olabilir, yeniden doğuşu da… Değişen sadece baş karakterin tasarımı değil, sanat tasarımından müziklere kadar da oyun köklerinden iyice kopmuş. *Castlevania*'yı andıran eski gotik tasarımın yerini, bu tarz oyunların bir parodisi olarak tanımlayabileceğim bir hava almış. Hatta oyun eski halinden çok *Shadows of the Damned*'e benzemiş. Yeni *DmC*, oynanış olarak hiç fena değil ama şimdilik hepsi bu. Geri kalanına da çıkınca karar veririz. -**FARUK**





E3'ün en iyisi

Sıra bir şeylerin en iyisini seçmeye gelince nasıl birbirimize gireriz bilirsiniz. Konu bu sene E3'ün en iyi oyununu seçmeye gelince durum yine değişmedi. Biz de baktık üç güçlü aday ve hepsini destekleyen editörler var, herkesin de argümanları gayet sağlam, dedik bari kan gövdeyi götürmesin, üçünü birden seçelim (uyanığız anlayacağınız). Ama siz söyleyin bu üç oyundan hangisini "daha iyi" seçebilir ki insan? Bir yanda aksiyon oyunlarında oynanışı iki vites düşürüp kökten değiştirme umudu veren Last of Us var. Uncharted'ın yapımcılarının elinden çıkma. Diğer yanda hikâye anlatımı ve hareket yakalama oyunculuğunda sınırları zorlayan Beyond: Two Souls. Öteki tarafta da yıllardır gördüğümüz en iyi yeni oyun konsepti ile fuarın sürprizi Watch Dogs. Üstelik bu üç oyun da grafikleri ve teknolojileri ile bu neslin konsollarına olan güvenimizi ve yeni fikri mülklerin ses getirebileceğini göstererek oyun sektörüne olan inancımızı tazeledi.









Yapım: NetherRealm **Dağıtım:** Warner Bros.
Çıkış tarihi: 2013 **E3 Gücü:**

Her yıl E3'te, daha önce adını sanını duymadığınız, sürpriz yumurtadan çıkar gibi peydahlanan birkaç oyun olur. Bunlardan bazıları spekülasyondan fazlasına izin vermeyecek kadar gizemle örtülüdürler. Hangi platformlara, ne zaman çıkacağını bile söylemezler (*Watch Dogs* mesela). Bazıları da gayet somut bir şekilde, oynanabilir demoları, videoları ve el emeği, göz nuru oyunlarını insanlara anlatmaya hevesli yapımcılarıyla birlikte fuarın göbeğinde ziyaretçilerini beklerler. *Injustice* de bu ikinci grubun üyesi. E3 başlamadan birkaç gün önce açıklanan bu cevher, NetherRealm'in DC evrenini konu alan ikinci oyunu ve çizgi-romanlar yazılıp çizilmeye başlandığından beri sorulan, lakin muhtemelen asla cevaplanmayan çok önemli bir soruya nihayet açıklık getiriyor: Batman mi döver Süperman mi?

Injustice, E3'ün kapalı kapılar arkasında, yalnızca basına gösterilen oyunlarından biri. Fuarın girişine asılmış boy boy posterlerde, elinde kriptonitten bir bıçak tutan Batman'i görünce zaten anında gözleriniz şov katında oyunun panelini aramaya başlıyor. Hikâye konusunda NetherRealm'in ağzını bıçak açmıyor gerçi, hatta Batman'in silah seçimini sorguladığımızda bile "Biz de vallahi hiç görmemiştik posterleri, bugün dikkatimizi çekti" gibi "E yuh artık!" tepkisini hak edecek derecede kaçamak cevaplar veriyorlar. Lakin oyunun kendisini bol bol gösterdiler, elimize iki kumanda tutuşturup üç-beş dövüş de oynattılar sağ olsunlar.

Oynadığımız demoda NetherRealm tarafından onaylanmış karakterlerin hepsi (Batman, Flash, Superman, Wonder Woman, Harley Quinn ve Solomon Grundy) mevcuttu. Birbirlerinden tamamen farklı oynanış tarzlarına sahip bu karakterler kapışmaya başladığında, takdir edersiniz ki ne kapı kalıyor ne de baca. Genelde yalnızca kozmetik etkisini gördüğümüz bu arka plan yıkımı, *Injustice*'in oynanış mekaniğine öyle bir güzel yedirilmiş ki... Durun bakın anlatayım hepsini.



Karakterler iki kategoriye ayrılmış durumda. Süper güçlerini kullananlar ve kuvvet eksiklerini alet edevatlarını dövüşe dahil ederek dengeleyenler. Batman'in koskoca bir arabayı kaldırıp rakibinin kafasına kafasına vuracak hali yok tabii ki. Haliyle etrafta kullanabileceğiniz dekorlar, hangi kategoride olduğunuza bağlı olarak değişiyor. Batman, rakibini tutup arabanın kaputuna çarpabiliyor ya da bombalarını kullanarak aracın suratlarında patlamasına sebep olabiliyor. Grundy ise rahatlıkla arabayı beyzbol sopası niyetine kullanıyor.

Diyelim ki Superman ile Flash, Batman'in mağarasında kıyasıya dövüşüyorlar. Superman'in eli ağır, Flash'a sağlam bir yumruk oturttuğu an Batman'in kostümlerinin olduğu cam dolaplar paramparça oluyor. Dolaptaki her şeyle birlikte Batman'in zulaladığı bombalar da etrafa saçılıyor. Ve haliyle o dövüşün favori silahı haline geliyor.

Diyelim ki köşeye sıkıştınız. Dövüş oyunlarında köşeye sıkışmanın ne kadar büyük bir dezavantaj olduğunu herkes bilir. Ama arkanızdaki platformda kırmızı bir düğme var sanki. Basıyorsunuz ona, Batmobilin füzeleri devreye giriyor ve rakibinize isabet ederek sizi bu zorlu durumdan kurtarıyor. Rakibinizden okkalı bir yumruk yediniz diyelim ki, üzerinde savaştığınız platformdan aşağı düşüyorsunuz ve mağaranın bambaşka bir bölgesinde, farklı tuzaklar ve araç gereçlerle dolu bir yere düşüp dövüşe orada devam ediyorsunuz. O okkalı yumruğu siz attığınızdaysa rakibiniz sendeleyerek arkasındaki asansöre giriveriyor. Atlıyorsunuz arkasından, asansör yukarı doğru, dövüşün başladığı yere götürüyor sizi. Haritanın bu dinamik yapısı, dövüşlerin birbirinin aynısı olmasını engellerken oyuna sinematik bir hava da katıyor.

Sinematik hava demişken, her bir karakterin aktive edebildiği özel hareketleri var. Supeman, rakibini tek bir aparkatla dış atmosfere yollayıp hızlıca yanına uçtuktan sonra kafa atarak yere geri indiriyor. Flash, hasmını tek bir yumrukla sersemlettikten sonra dünyanın etrafında (evet, "dünyanın" etrafında) tur atarak momentum kazanıp ikinci yumruğu suratının ortasına çakıveriyor. Solomon Grundy, kendi mezar taşını göğsünden çıkartıp karşısındakinin kafasında parçalıyor. Birbirlerinden eşsiz olan ve izlemesi müthiş keyif veren bu özel hareketler, süper-metrenizi doldurduğunuz zaman kullanılabiliyor. Fakat rakibinizi dövdükçe dolan bu metrenin tek işlevi bu değil. Dövüş esnasında kombo yemeye başladığınızda karşınızdakini süper-metresiyle bahse girmeye zorluyorsunuz. Kimin süper-metresi daha doluysa o kazanıyor. Eğer kazanırsanız, o kombonun size vereceği hasarı ekstra sağlık olarak kazanıyorsanız. Kaybederseniz o kombonun potansiyelinin yanı sıra ekstra hasar da alıyorsunuz. "Clash" ismi verilen bu bahis sistemi aktive edildiğinde dövüşçüler, rakiplerine bağlı olarak değişen bir iki cümle söyleyip Malkoçoğlu misali birbirlerine dalıyorlar.



Injustice, yazının başında dediğim gibi oldukça gizemli bir hikâyeye sahip. Yapımcıların dediğine göre Batman'in Superman'i dövebilmesi, bu hikâye içinde bir mantık çerçevesine oturtulacak. Fakat böyle bir dövüş oyununda Batman Superman'i nasıl dövmüş, Harley Quinn Wonder Woman'ı nasıl yere sermiş, pek önemi yok. *Injustice*, oynanışı ve dövüş oyunlarına getirdiği yeniliklerle bile çoktan gözümüze girmiş durumda. NetherRealm eğer çok büyük bir hata yapmazsa, oyunun 2013'ün en iyi dövüş oyunu ödüllerini toplaması işten bile değil. **-KAAN**

Injustice çizgi-romanlar yazılıp çizilmeye başlandığından beri sorulan, lakin asla cevaplanamayan çok önemli bir soruya nihayet açıklık getiriyor: Batman mi döver Süperman mi?

Yapım: Quantic Dream
Dağıtım: Sony
Çıkış Tarihi: Belli değil
E3 Gücü:

Beyond: Two Souls



Bir yol ama iki yolcu, bir yaşam ama iki ruh. *Heavy Rain* ile oyunlara bakışımızı değiştiren David Cage yine bizi sarsmanın peşinde. Yine diğer oyunlardan uzak, özünde *Heavy Rain*'e çok yakın ama aslında bir o kadar da farklı bir oyun *Beyond: Two Souls*.

Hikaye Jodie Holmes'un hayatının on beş senesine yayılıyor. Sekiz yaşından itibaren takip ediyoruz, Ellen Page'in canlandırdığı bu karakteri. Ama Jodie tek başına değil, doğumundan bu yana Aiden isminde doğaüstü bir varlıkla yaşıyor. Bir tür ruh, hayaletimsi bir şey... tek bildiğimiz Jodie'ye bir şekilde bağlı olduğu. Bir ışık huzmesi bizim için, duvarların içinden geçebilen, objelerle etkileşime girebilen ve insanları ele geçirebilen… Oyun hem Jodie'yi hem de Aiden'ı oynamamızı gerektiriyor yerine göre.

Jodie ve Aiden kaçıyorlar, hem de peşlerinde yüzlerce polis. Neden kaçıyorlar, genç bir kız için neden böylesine büyük bir insan avı başlatılmış bilmiyoruz. Aiden'ın yaptığı bir şeyin Jodie'yi hedef haline getirmiş olması muhtemel, çünkü doğaüstü güçleri ortalığı karıştırmaya çok yatkın. Bambaşka bir sebebi de olabilir bu kaçışın ama gördüğümüz kadarıyla Jodie'yi kovalayanlar Aiden'ın varlığından habersiz. Sadece özel güçleri olan bir kız olduğunu düşünüyorlar.

Sıradışı bir oyun yapımcısından yine sıradışı bir hikaye. Sony Konferansı'nda oyunu ilk gösterdikleri anda vurulduk *Beyond*'a. Mutlaka bir önceki oyun *Heavy Rain*'in etkilerini hâlâ üzerimizden atamamış olmamızın payı var bunda. Yoksa gerçekçi grafikleri, kaliteli oyunculuğu ve Cage'in kendi eseri "etkileşimli drama" türünü her şeyiyle temsil etmesi dışında pek bir şey söylemiyordu demo bize. Basit ve yalın, Ellen Page'in tek bir replik dışında nadiren tepki verdiği, "küçük oynayan" bir videoydu. Daha fazlası için yanıp tutuşuyorduk elbette. Uzun uğraşlar sonucunda Sony'nin kapalı kapılar arkasındaki standına girdik ve oyunun halka gösterilmeyen hayli uzun bir demosunu yapım ekibinden birileriyle oynadık. Nedense adını vermek istemedi. Yapımcımız gelsin onunla röportaj yapın dedi ama bahsettiği kişi de yoktu ortalarda.

KARAKOLDAN SONRA OLANLAR

Yaklaşık yarım saatlik demo, Sony Konferansı'nda gösterilen karakol sahnesinin hemen arkasından geliyordu ve videonun sonunda kısa parçalar halinde gösterilen aksiyon sahnelerinin hepsini uzun uzun görme şansımız oldu. Karakoldan kaçan Jodie bir trene kapağı atmış, günlerdir süren kovalamacanın ardından bir parça uyuma şansı yakalamıştır. Jodie uyuyadursun, biz de Aiden'ın nasıl oynanacağını görme şansı yakaladık. Havada süzülen bu ışık huzmesini Sixaxis'i evire çevire dilediğiniz gibi dolandırabiliyorsunuz. Aiden özgürce dolaşabiliyor, nesnelerin içinden geçebiliyor. Onu kısıtlayan tek şey Jodie'ye olan mesafesi. Sonra ekran bulanıklaşıyor ve daha fazla uzaklaşamayacağınızı anlıyorsunuz.





Dilediği her şeye dokunup her şeyle etkileşime de geçemiyor Aiden. Etki edebileceğiniz şeyler sarı veya kırmızı renkle parıldıyorlar. Mesela trende dolaşırken bir dergiyi fırlatıyoruz havaya, çevredekiler irkiliyor. Ama topu topu üç dört şey var dokunabildiğimiz. Biz trende boş boş vakit geçirirken bir istasyona geliyoruz. Vagondan çıkınca dışarıda konuşan polislere kulak kabartıp Jodie'nin peşinde olduklarını ve treni arayacaklarını anlıyoruz. Jodie uyuyor hâlâ, onu uyandırmalıyız. Jodie ile etkileşemiyoruz ama yanındaki su şişesi sarı sarı parlıyor. Şişeye vurunca Jodie uyanıyor ve önce Aiden'a atarlanıyor uykusu bozulduğu için ama karşıdan görüyoruz motosikleti. Ama basit bir sürüş deneyimi bu, çok da zorlamıyor.

AİDEN'IN ÖFKESİ

Demonun sonunda küçük bir kasabaya geliyoruz. SWAT takımı kıstırıyor Jodie'yi burada. Bir arabanın arkasına saklanan gariban Jodie çaresiz, onlarca polis tarafından çevrilmiş. Ve işte tam burada Aiden'ın nasıl bir dehşet seli yaratabileceğine şahit oluyoruz. Kontrol tamamen bizde ve dilediğimiz polisi ele geçirebiliriz. Önce çatıdaki bir keskin nişancıyı alıyoruz, gözleri beyaza dönüyor ve kontrol Aiden'a geçer geçmez aşağıdaki denli güzel oturduğuna hiç değinmiyorum. Eğer oyunun çıkan videosunu izlediyseniz zaten siz de görmüşsünüzdür, izlemediyseniz de hemen izleyin ve görün. O videoda da kendini gösteriyordu ama oyunculuğa değinmeden geçemeyeceğim. Çünkü *Beyond*'daki oyunculuk, özellikle de her bir sahneyi hareket yakalama yöntemiyle canlandıran Ellen Page muhteşem bir iş çıkarmış. Oyundaki hiçbir sahnedeki performansı gerçek bir sinema oyunculuğunun altında değil, hatta bana sorarsanız *Inception*'dakinden çok çok daha iyi.

Oyunların sanat olarak algılanıp algılanmamasını





trene binen polisleri fark edip kaçmaya başlıyor. Koridorda karşısına çıkan bir polisle boğuşuyor biraz. Burada *Heavy Rain*'de pek sık kullandığımız aksiyon ikonları ile karşılaşıyoruz, Aşağı ve sağa çek, şu tuşa bas gibi aynı mekanikler. Polisten kurtulan Jodie trenin tuvaletine saklanıyor, polisler kapıya dayanıp yumruklamaya başlıyorlar. Tavanda dışarı çıkabileceğimiz bir kapak var ama Jodie'nin gücü açmaya yetmiyor. Aiden'a geçiyoruz hemen ve bir dokunuşumuzla kapak uçup gidiyor. Jodie ile Aiden arasında istediğimiz zaman geçiş yapıp yapamayacağımızı soruyorum. Bazen yapabilecekmişiz ama çoğu zaman hangisini oynamamız gerektiğine oyun karar verecek.

Jodie trenin üzerinde kaçmaya çalışırken *Beyond*'un daha fazla oynanan bir oyun olduğunu fark ediyoruz *Heavy Rain*'e göre. Çünkü trenin üzerinde Jodie'yi koşturuyoruz, nasıl hareket edeceğini biz belirliyoruz. Ayağına polisler dolandıkça çıkıyor yine aksiyon ikonları ama oyun *Heavy Rain*'deki gibi kontrolü tamamiyle almıyor elimizden. Sonra Jodie hızla giden trenden ormana doğru atlıyor ve Aiden onu mistik bir kalkanla sarıp yaralanmamasını sağlıyor. Ormanda işler iyice ilginçleşiyor çünkü bu karanlık ve uçsuz bucaksız gözüken ormanda ne yöne gideceğimize biz karar veriyoruz. Hangi yolu seçeceğimiz bize kalmış. Sonuçta varacağımız yer aynı ama işin ucunda yakalanmak da var.

Eğer bu aksiyon sahnelerinde başarısız olursanız hikâye tamamen değişebiliyor. Mesela Jodie yakalanıyor ve kaçtığı duruma göre bambaşka gelişiyor oyunlar. *Heavy Rain*'de de benzer dallanmalar vardı hikâyede ama *Beyond* daha çetrefilli bir hikâye yapısı olacakmış gibi hissettiriyor.

Jodie ormandan kaçtıktan sonra bir polis barikatına denk geliyor ve Aiden'ın dikkatini dağıttığı polislerin motosikletini çalıyor. Evet evet, *Beyond* kesinlikle çok daha aksiyon bir oyun. Çünkü polisler trene bindiğinden beri bir nefes almadık. Burada yine oyunun bize daha fazla kontrol verdiğini görüyoruz çünkü motosikleti biz sürüyoruz. Ama oyun sinematik yapısından ödün vermiyor. Jodie'yi ekranın ortasına alıp durmadan enseden çekerek sürdürmüyor bize motosikleti. Sürekli değişiyor kamera açısı, bazen tepeden, bazen

Heavy Rain'i özel bir köşeye koyanlar için **Beyond'un E3 gösterimindeki** her şey, gösterdiğinden de fazlasını ifade ediyordu ama asıl **çarpıcı kısımlar** oyunun yarım saatlik demosunda ortaya çıktı.

polisleri avlamaya başlıyor, durumu fark eden polisler arkadaşlarını vurmak zorunda kalıyor. Serbest kalan Aiden aşağıdaki polislerden birini alıp arkadaşlarına ateş açıyor, zırhlı araç sürücüsünü alıp yakındaki bir binaya sürüyor aracını, son olarak helikopter pilotunu ele geçirip altımızdaki benzinliğe çakıyor. Aiden'ın dehşeti karşısında polislerin hiç şansı yok, eriyip gidiyorlar. Jodie saklandığı yerden çıkıp yaralı SWAT komutanının yakasına yapışıyor, videonun sonunda gördüğünüz artistliğini yapıyor ve demo sona eriyor.

Bambaşka bir hikâye, çok daha fazla oynanış özelliği ve bolca aksiyon. Ama David Cage'in oyunun daha fazla aksiyon olması konusundaki yorumu açık. Derdi "daha fazla satsın" değil, hikâye bize bunu getiriyor. İlk oyundaki dedektiflik hikâyesi ile bu kaçış hikâyesi arasında böyle bir fark olması da mantıklı geliyor kulağa. Benim hoşuma giden aksiyon sahnelerinde kontrolün daha çok bize bırakılması, oyun yine ağır ve çarpıcı bir drama ama bu sefer daha interaktif. Kullanılan yeni motorun ne kadar iyi göründüğüne, özellikle yüz yapılarının gerçekçiliği ve göz hareketlerinin ne konuşuruz arada. David Cage bize gösterdi ki aslında kendi yapıtaşları ve mekanikleri içinde oyun dünyası sanata dair bütün unsurları barındırıyor. Bu malzemeyi yoğurup bir sanat eseri çıkarmaktan çekinenler oyun yapımcıları. Mesela ne çok duyarız "hayranlarımızdan gelen eleştirileri dinledik ve bir sonraki oyunumuzu buna göre şekillendirdik" dediklerini, Woody Allen'ın böyle bir şey diyebileceğini hayal edebiliyor musunuz? Ya da Lars von Trier ilki çok tutumuştu diye *Dalgaları Aşmak 2* ya da *Avrupa 2* çekeceğini söylese ne düşünürsünüz? Bugün kaç oyun yapımcısı oturup bütün bir oyun senaryosunu baştan sona tek başına yazar, bunun kişisel bir mücadele olduğunu başkalarıyla paylaşamayacağını söyler? Beyond'un ilk basın toplantısında şöyle demiş usta: "Ben başkalarından gelen yorumlara göre yazmıyorum. İnandığım şeyi yazıyorum. Aksi takdirde bir yazar olamam, olsa olsa pazarlamacılık olur yaptığım." Bana sorarsanız bütün oyun dünyasının üstünde düşünmesi gereken sözler bunlar. Bir parça Dali kokan kendini beğenmişliği, Hemingway'i anımsatan aksi sinir kişiliği bile Cage'i ayırıyor diğer büyük stüdyo patronlarından. **-TUĞBEK**





Borderlands 2



2K Games *Borderlands 2* için herhangi bir sunum yapmadı. Onun yerine onarlı gruplar halinde basın üyelerini kapalı kapıların arkasına alıp oyunun kapalı devre görevlerinden birini co-op modunda oynattılar. Belki açık dünya oynanış tarzını deneme fırsatım olmadığından, belki de ilk oyunu yarısına kadar gelip bıraktığımdan, *Borderlands 2* bana selefini fazlasıyla andırdı. Seçtiğimiz karakterlerden Zer0 ve Axton, oynanış tarzlarıyla ilk oyundaki Mordecai ve Roland'ın makyajlanmış halleri gibi. Axton, etrafa taretler kurabiliyorken Zer0 kendi kopyasını düşmanın üzerine salarak görünmez oluyor ve bu haldeyken saldırdığında düşmanlarına kritik hasar verebiliyor. Maya ve Salvador ise sırasıyla Lilith ve Brick'in neredeyse birebir kopyası. Evet, o kısacık demoda bile yığınla silah vardı ve neredeyse hiçbiri diğerinin aynısı değildi, co-op müthiş eğlenceliydi (özellikle ben yaralı halde yerlerde sürünürken ve Tuğbek Abi'den yardım isterken, kendisinin haritanın diğer tarafında roket atarla şov yaptığı kısım beni benden aldı), *Borderlands*'in kendine has espri anlayışı yerli yerindeydi; ama dediğim gibi ilk oyundan pek bir farkı yok. E3'te gösterilen rakiplerinin yanında sönük kaldı. **-KAAN**

Yapım: Gearbox Software **Dağıtım:** 2K Games
Çıkış tarihi: 21 Eylül 2012 **E3 Gücü:**

Planetside 2

Watch Dogs'u, *Assassin's Creed 3*'ü, onu bunu falan boş verin. Fuarın asıl bombası kesinlikle Planetside 2'ydi! Fuar bitip de sıra yazmaya gelince resmen birbirimizi ezmeye başladık burada "Kim yazacak?!" diye. En sonunda devreye Serpil girip "Caan, yazsana Planetside'ı" diye kafama dayadığı Barbar'la sonuçlandırdı tartışmayı. Gerçi öncesinde bir "Ali Derviş niye yazmıyor ki onu, tipi de Planetside'a müsait bir arkadaşımız üstelik" diye direnme sürecim oldu, ancak meğerse Ali Dönmez de "Can süper yazar onu, o yazsın. Ayrıca Dönmez değil, Sönmez onun doğrusu!" diye bana atmış topu baştan... Böylece Serpil'in Barbar'ının nazik ve 13349 DPS'lik ricasıyla *Planetside 2* bana kaldı. *(Sen yazıyı gönderdiğinde 15 bine dayanmıştı DPS, doğru bir seçim yaptın Cancım -Serp.)* Bakalım fuarın devleri arasında gözümüzden kaçan *Planetside 2*'nin E3 macerası nasıl geçmiş...

Call of Duty, *Battlefield* gibi FPS'lerde onlarca oyuncunun birbirine girmesi bizim için alışıldık bir olay artık. Peki ya binlerce oyuncunun aynı anda, aynı harita üzerinde birbirine üstünlük sağlamaya çalışarak kafa kafaya girmesi? İşte buna pek de alışık değiliz. İlk oyunun inşa ettiği Devasa Online FPS temellerinin üzerine yepyeni bir kat çekiyor Planetside 2. Üstelik bu katı çekerken harcın içine binlerce oyuncu, gece-gündüz ve hava durumu döngüsü (oynanışı etkiliyor, evet!), karakter, araç kişiselleştirme seçenekleri, kara ve hava araçları da eklemekten geri kalmıyor. Sizi bilmem ama Online FPS camiasının büyük abilerinin terlediğini hissedebiliyorum ben şimdiden. Eğer yapımcılar vaatlerini bol keseden sallamıyorsa (yakında betası geliyor, kendimiz de bir test edip görürüz artık) oyun sektörünün kaymaya başladığı DVO pastasında kocaman, üzerinde "FPS" yazan bir dilim görmeye başlayabiliriz. Tüm bunların hepsini tamamen F2P olarak yapmasıysa... Ya biz Planetside 2'yi niye hafife almışız böyle? Hiç de fena olmayacak sanki? **-CAN**

Yapım: Sony Online Entertainment **Dağıtım:** Sony Online Entertainment
Çıkış Tarihi: Belli Değil **E3 Gücü:**

Aylardır giymediğiniz kotunuzun cebinden çıkan para gibi... Planetside 2 için **çok şey söylenebilir** (ve biz en saçmasını seçtik).





Resident Evil 6

Yapım: Capcom **Dağıtım:** Capcom
Çıkış Tarihi: 2 Ekim 2012 **E3 Gücü:**

E3'teki ilk randevumun *Resident Evil 6* için Capcom'la olması kaderin bir oyunuydu bana… Yani, bence… Tıpkı *Dead Space 3* örneğinde olduğu gibi Capcom da oyunu daha fazla insanla buluşturabilmek adına serinin kimyasını bozmuş ve ne "Survival" ne de "Horror" bırakmıştı ortada. Gittim, gördüm ve oynadım… Eğer oyunun geri kalanı bambaşka değilse *Resident Evil 6*, hem yeni hem de eski oyuncuları ihya edecek bir içerikle gümbür gümbür geliyor. Ne yalan söyleyeyim, merakımdan salyalar saçarak oturdum oyunun başına. Ana menüyü gördüğümdeyse yüzümde "Me Gusta" ifadesi oluştu… Neden mi? Çünkü oyunun demo menüsünde tam üç karakter ve dolayısıyla üç farklı hikâye seçeneğim vardı… Oyunun üç yapımcısından biri olan Yoshiaki Hirabayashi de yanımdaydı ve kendisine sordum: "Bunlardan hangisi klasik Resi tadına daha yakın?" "Leon'u seç" şeklinde karşılık verdi… Leon ve yeni karakter Helena Harper ikilisiyle oyuna başladım…



İzlenimlere geçmeden önce birkaç heyecan verici noktanın altını çizmek istiyorum. Oyunda üç farklı hikâye bulunuyor ve üçü de co-op mantığıyla oynanabiliyor. Leon-Helena, Jake Muller-Sherry Birkin, Chris Redfield-Piers Nivans ikilileri kendi hikâye örgülerine sahipler. Capcom içerik konusunda bu kez çok çok cömert davranmış çünkü her hikâye kendi başına 10 saat. Yani, tek kişilik hikâyeyi tamamen bitirmek 30 saatten fazla sürecek. Farklı yollardan ilerleyen karakterlerin yolları zaman zaman kesişiyor olacak ki bu noktada *RE6*'nın, öncüllerine göre çok daha girift bir senaryoya sahip olacağını söyleyebilirim. Evet, her karakterin farklı hikâyesi var ama asıl can alıcı olan, oynanışların da farklı olması. Örneğin Leon eski Survival Horror tadına daha yakınken, Chris'in görevlerinde aksiyon ağır basacak.

LOST PLANET ESİNTİLERİ

No hope left… Capcom'un *RE6* için yürüttüğü viral kampanyanın mesajı buydu. Gerçekten de dünya için en ufak bir umut kırıntısı kalmamış. ABD Başkanı, 1998'de Raccoon City'de olanların iç yüzünü kamuoyuyla paylaşmak istediği an kimsenin nasıl olduğunu anlamadığı bir şekilde, büyük metropollerde yeni bir salgın baş gösteriyor. Leon'un hikâyesi de tam bu noktada, başkanın da virüse yakalanmasıyla başlıyor. Başkanın yapacağı konuşma öncesinde ortalık cehenneme dönüyor ve bir anda kendimizi zombilerin arasında buluyoruz. Fakat bu zombiler, orijinal, ağır hareket eden ve gözlerinde hiçbir zekâ parıltısı olmayanlardan. Atmosfer son derece yoğun ve gergin… Tıpkı serinin ilk üç oyununda olduğu gibi içinde bulunduğumuz binadan, kafamızı da kullanarak kaçmaya çalışıyoruz. Ve bana "eh artık, sonunda" dedirten bir gelişme: Nişan alırken yürüyebiliyoruz… Oynadığım bölümde, animasyonlardan çatışma mekaniklerine kadar her şey dört dörtlüktü. Müthiş bir tatmin duygusuyla Leon'un yarım saat süren bölümünü tamamladım, kulaklıklarımı çıkardım ve Hirabayashi'ye döndüm: "Sözünüzü tutmuşsunuz, cidden eski oyuncuları da, yenileri de tatmin eder bu tat". "Buna sevindim. Serinin ilk üç oyununu tekrar tekrar oynadık ve olay örgülerini, oyun mekaniklerini yeni *RE* dinamiklerine nasıl yedirebileceğimizi düşündük. Hatta geliştirme sürecinin en uzun aşaması buydu diyebilirim."



Hirabayashi özellikle ilk oyunda Chris'in başına gelenlere vurgu yaptı ve tıpkı ilk Resi'de olduğu gibi oyunun kahramanın hemen oyunun başlarında takımının tüm üyelerinin öldüğünü, bütün operasyon planlarının suya düştüğünü ve hayatta kalmak için anlık çözümler üretmesi gerektiğini söyledi. Kısacası *Resi 6*, hayatta kalma güdünüzü kullanmanız, diğer yandan saksıyı da çalıştırmanız gereken bütünlüklü bir survival-horror deneyimi sunacak. Oyun çıkana kadar nasıl beklerim bilemiyorum, kesinlikle muhteşem olmuş! **-FARUK**



CARMACK'IN ŞAPKASI

E3'te gördüklerimiz kadar, biz göremeden olup bitenler de vardı. Bethesda'nın kapalı kapıları arkasına saklanan John Carmack, bazı şanslı insanlara üzerinde çalıştığı sanal gerçeklik cihazını tanıttı. Henüz prototip aşamasındaki cihaz, kafamıza taktığımız an bizi oyunun göbeğine atan mucizevi bir deneyim sunuyor. Kısacası yıllardır çevirdiğimiz sanal gerçeklik geyiği, biraz daha olgunlaşıyor. Carmack'ın üzerinde çalıştığı bir diğer yapım olan *Doom 3: BFG Edition* ile birlikte tanıttığı bu cihazı deneyenlerin "OMG!" tarzı açıklamalarına bakılırsa şapkadan gerçekten de tavşan çıkabilir. Yapımcı kitinin 500$ olacağını ve bu kit ile büyük yapımcıların bir sene içerisinde çok önemli ilerlemeler kaydedeceğini belirten Carmack, dünyanın gördüğü en iyi sanal gerçeklik demosunu sergilediğini düşünüyor; "Eğer NASA'nın elinde daha iyisi yoksa tabii" demeyi de unutmuyor. Oyun dünyasındaki en zekilerinden biri olan Carmack, bir sene içerisinde çok yol kat edilecek diyorsa bir bildiği vardır, gönül rahatlığıyla heyecanlanabiliriz...

GOD OF WAR
ASCENSION™



Yapım: SCE Santa Monica
Dağıtım: Sony
Çıkış Tarihi: 12 Mart 2013
E3 Gücü:

"Kratos'un insani tarafı" diyor karşımdaki basın görevlisi… Şöyle bir düşünüyorum ben de; onca hıyanet, onca öfkeden sonra yarı-tanrı bile olsa kimsede insanı andıran bir taraf kalamaz. Fakat tüm bunlar yaşanmadan önce de Kratos vardı; Olimpos'a sadık Sparta ordularının hırslı bir generaliydi… Bir aile hayatı, arkadaşları vardı. Tüm bunlar elinden alınmadan, kendi ailesini kendi katletmeden önce bir insan vardı, Sparta'nın bozkırlarında atını koşturan. Belki de *Ascension* yanlış bir tabirdir bu öyküyü tanımlamak için, belki de *Fall of Kratos* denmeliydi.

Hikâyenin hatları belli olmaya başladıkça, karşımıza nasıl bir Kratos çıkacağını tahmin edebiliyor olduk. Barbar liderinin elinde ölmek üzereyken Ares'ten yardım dilenen ancak bunun karşılığında ömrü boyunca lanetlenen Kratos, gözünü bürüyen kanla kendi ailesini katlediyordu. Ne yaptığının farkında bile olmayan zavallı bir ölümlü olarak Ares'e lanetler yağdıran Kratos, bir de bunun "kendisini özgür kılmak" adına Ares tarafından planlanan bir entrika olduğunu duyunca Olimpos'a savaş açıyordu… *Ascension*, Kratos'un ailesini katletmesinden altı ay sonrasını konu alıyor. Fakat geçmişin hatalarını kanla temizlemeye çalışan bir ölümlü olarak, farklı bir Kratos göreceğimizi biliyoruz artık. Belki de ilk kez bu oyunda Kratos "daha öfkeli, intikamcı" olarak pazarlanmıyor bizlere.

DİJİTAL ANARŞİ

Ne yalan söyleyeyim, *Ascension* ilk duyurulduğunda SCE Santa Monica'dan daha cüretkâr bir oyun bekliyordum. Oyun için yazdığım önceki ilk bakışımda, belki tarihi olaylarla kesişen, Homeros kadar Herodotos'dan da beslenen ve bu sayede yeni oynanabilirlik özelliklerine sahip "başka" bir oyun beklentisi içinde olduğumu belirtmiştim. Karşımda *God of War* gibi bir oyunun her şeyi olan tek kişilik senaryo kısmı kırpılmış ve nereden geldiği belli olmayan multi özellikleri eklenmiş bir oyun bulunca inceden hayal kırıklığına uğradığımı itiraf etmeliyim. Fakat bugüne dek bizi hiçbir *God of War* oyununda yanıltmamış bir firmadan bahsediyoruz. Oyun hakkındaki detaylara da hâkim oldukça suyun akıp yolunu bulduğunu da gözlemliyoruz elbette ki…

Oyunun E3 demosu bize Kratos'un yeni yetenekleri hakkında epey bir ipucu verdi. Ama Kratos'u gördüğünüzde şaşırmayasınız sakın, karşımızda daha zayıf ve belki de biraz daha güçsüz bir karakter var. Kontrol edeceğimiz Kratos, kesinlikle üçüncü oyundaki manyak herif değil ama aklınıza süngüsü düşük bir karakter gelmesin. O, yolun biraz başında genç bir Kratos olsa da, hâlâ kafa göz dalmaktan çekinmeyen bir yarma. Kratos'un fiziksel özellikleri ve gelişmekte olan yetenekleri düşünülerek yeni bir dövüş sistemi yaratılmış. Örneğin, artık doğru zamanda doğru tuşlara basarak özel hareketler yapmak yok. Aslında düşmanları alaşağı etmenin yolu yine benzer ancak bu kez doğru zamanda, doğru hareketleri yapmamız gerekiyor. Mesela bir centaur'u bayıltana kadar dövdükten sonra son hamleyi yapmak için kafasında ÜÇGEN işaretinin yanmasını beklemeden direkt dalabiliyoruz. Bu önceki sisteme göre daha akıcı dövüş sahneleri demek fakat bu kez de doğru hareketleri, doğru zamanlamayla yapmamız gerekecek. Örneğin bayılmış bir düşmanın kafasına doğru ağır bir saldırı gerçekleştirmek ya da o Kratos'a doğru saldırı yapıyorsa bundan kaçınmak gibi… Quick-time event olayının dövüşlerden kaldırılmış olması oyunun sinematik anlatımını kesinlikle öldürmemiş. Aksine dövüşleri bölmeden akıcı bir şekilde kapışırken, kamera dinamik açıları kullanarak bize adrenalin basmaya devam ediyor. Gördüğümüz kadarıyla bir şekilde hem akıcı ve kesintisiz, hem de sinematik güzellikleri ihmal edilmemiş bir oyun bizi bekliyor.

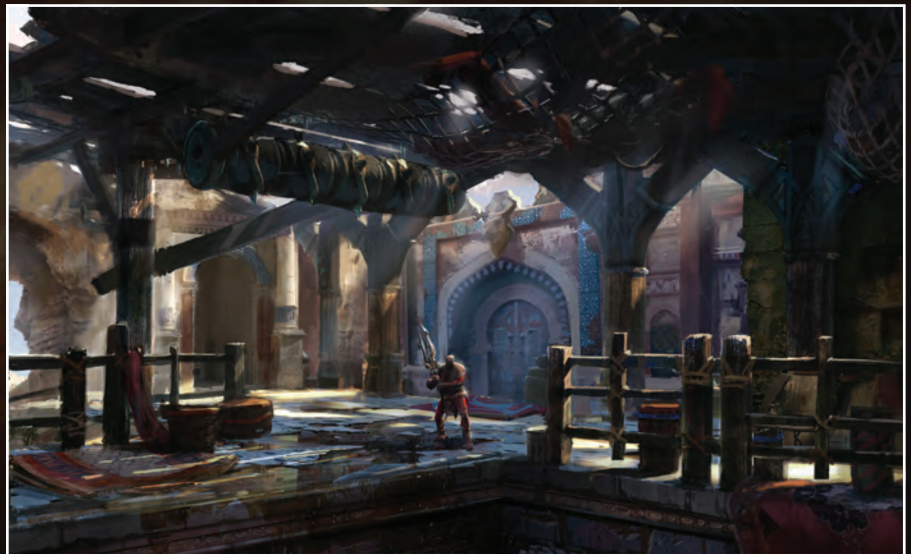
Evet, belki görece yeniyetme bir Kratos'tan bahsediyoruz ama bu onun güçten çok hıza dayalı bir şekilde dövüşeceği anlamına geliyor. Mesela Kratos artık tıpkı bir rogue gibi düşmanlarının silahlarını çalabiliyor ve hatta yere düşmüş sahipsiz silahları da düşmanlarına karşı kullanabiliyor. Örneğin kalabalık bir düşman güruhunun içine düşmüşken bir yandan saldırılardan kaçınıp düşmüş silahı yerden alabiliyor, hatta kendini kaptırıp komboya dalmışken arada silah değiştirip farklı hareketlere girişebiliyor. Tüm bu özellikler çok daha hızlı ve akıcı bir dövüş sistemi demek. Belki Kratos'un kol gücü daha düşük ama gençliğin verdiği en büyük "perk" olan hızdan sonuna kadar faydalanıyor genç Kratos. Oyunun E3 demosunda gördüğümüz kombolardan birinde adamımız düşmanlardan birinin mızrağını çalıp düşmanı havaya fırlatıyor, sonra Blades of Athena'yı kullanarak düşmanı havadayken çerçeve ediyordu. Eh, seriye bağlamak konusunda Kratos'un üzerine tanımıyoruz.

Kratos'un yeni güçleri arasındaysa, kalabalık bir düşman grubuna karşı çok etkili olan Shockwave (şok dalgası) var. Aşağı yukarı nasıl bir şey olduğunu tahmin etmişsinizdir ancak bu gücü kullandıktan sonra sersemleyen düşmanları çok daha rahat kesebiliyor, hiç olmadı silahlarının üzerine konabiliyorsunuz. Hatta üzerine bir de Life Cycle patlatırsanız çok daha etkili sonuçlar alabilirsiniz. Life Cycle ne mi? Hımm, oyunun geçtiği zamanlarda Kratos ve Kronos tanışmış mıdır henüz bilemiyoruz ancak Kratos bir şekilde zamanı manipüle edebiliyor. Life Cycle gücü, Kratos'un zamanı yavaşlatmasını, hatta durdurabilmesini sağlıyor. Elbette ki bu sadece dövüşlerde değil, aynı zamanda bazı bulmacaların çözümünde de işe yarıyor. Yeni kombo sistemi, hıza dayalı oynanış, Shochwave ve Life Cycle gibi güçler tamamen yenilenmiş bir dövüş sistemini müjdeliyor bize…

SINIRLARI KİM ÇİZİYOR?

İşin bir de multi kısmı var tabii… Ne yalan söyleyeyim, ilk duyurulduğunda buna da burun kıvırmıştım fakat E3'te ilk elden görme şansına eriştiğimiz bu mod *God of War* havasını gayet iyi yakalamışa benziyor. Aynı epik savaşlar, aynı estetize şiddet ve aynı akıcı oynanış burada da var. Her ne kadar hikâye anlamında sağlam bir geri plan oluşturmak yerine kırıntılarla idare etsek de, farklı bir deneyim olacağı kesin…

Öncelikle dörde dört iki takıma ayrılıyorsunuz oyuna başlarken ve karakterinizi dört Yunan







tanrısından birine adamanız gerekiyor. Kratos nasıl ruhunu Ares'e satıp belli güçler edindiyse, siz de karakterinizin ruhunu Zeus, Poseidon, Ares ve Hades'ten birine satıp belli güçler arasında seçim yapmış oluyorsunuz. E3 demosunda gösterilen kısımda Troya ve Sparta orduları toprak için kapışıyordu. Bu sırada da Polyphemus adı verilen dev bir tepegöz de zincirli bir halde önüne geleni alaşağı ediyordu. Sparta takımında Odysseus, Akhilleus, Jason ve Theseus gibi kahramanlar varken, Troya takımında da Hector, Perseus, Hercules ve Orjon gibi babayiğitler dizilmişti. Bu kahramanlar arasından seçiminizi yapıp bir tanrıya adadığınızda silah, zırh ve güçlerini de belirleyebiliyordunuz. Örneğin, Ares'i seçtiğiniz zaman Blade of Ares ve Warhammer of Ares gibi iki silaha sahip oluyorsunuz (biri hızlı, biri ağır ama güçlü saldırılar için). Bu silahlar kahramanınıza otomatik olarak bazı güçler sağlıyor. (Blade of Ares, Avenging Fire ve Ares Rampage gibi güçler sağlıyor. Bu güçleri L1 + Kare gibi kombinasyonlarla kullanabiliyorsunuz.) Elbette sadece silah seçimlerinde değil, güçlerde de çeşitli kazanımlarınız var (Ares'i seçen bir kahraman Fists of Ares gibi gökten meteor yağdıran bir güce sahip olabiliyor mesela). Her tanrının iki silah, iki de güç seçeneği bulunuyor. Kısacası, hem kahraman, hem de tanrı seçimiyle çeşitli kombinasyonlar yapma şansınız var. Ardından "PREPARE FOR BATTLE" ekranını alnınızın çatına yiyorsunuz.

> Oyunu denediğimiz Favor of Gods haritası **çok özel "yem" değilse**, GoW 3'ün multi deneyimi hakkında söylediğimiz her kötü söz boğazımıza dizilecek demektir.

Oyunun multi modu tam olarak tek kişilik senaryoda olduğu gibi oynanıyor ama bu kez karşınızda kanlı canlı rakipler var. Oyunu ne kadar iyi oynarsanız oynayın bu kez saldırılara fazlasıyla açıksınız. Bu da işin içine çok daha fazla taktik girmesi demek. Mesela, hızlı ve bloklanamayan güçlü saldırılarınızın zamanlaması kusursuz olmak zorunda. Boşa gitmiş güçlü bir saldırı sizi direkt olarak rakibin kombolarıyla baş başa bırakıyor. Eh, karşınızda da yapay zekâ olmadığından rakibiniz sizi hoplatmaya başlıyor.

E3 demosu Favor of Gods denen bir haritayı içeriyordu. Açıkçası benim aklımda dümdüz kapışacağımız, bu sırada da Polyphemus'un saldırılarından kaçmaya çalışacağımız klasik bir deathmatch ortamı vardı. Fakat haritanın son derece karmaşık ve tuzaklarla dolu olması sürpriz oldu benim için. Açıkçası oyunun multi kısmının en iyi yanı harita tasarımları olmuş (gerçi henüz öteki haritaları görmediğimizden konuşmak için erken ama diğerlerinin de zekice tasarlanacağını düşünüyorum). Harita oldukça geniş ve savaş alanları birbirine farklı koridorlarla bağlanabiliyor. Rakibinizle birbirinize dalabileceğiniz gibi onu tuzağa düşürme şansınız da var. Mesela haritanın bir tarafında asma bir köprü ve altında lav havuzuna açılan bir mazgal vardı. Asma köprüde pusuya yatıp düşmanınızı direkt mazgalın içine yollayabiliyorsunuz. Yani, haritaların mantığını çözmek oyunun kilit noktalarından biri.

Ammaaa… Birebir kapışmanın tadı hiçbir şeye değişilmez. Cidden göğüs göğüse çarpışıp düşmana kafa göz dalmanın tadı hiçbir multi oyunda yok. Kratos ile düşmanlarınıza nasıl eziyet ediyorsanız, aynısını kanlı canlı rakibinize yapıp kulaklıktan gelen sesleri dinlemek gibisi var mı... İki kahramanın stand-off yapıp birbirine dalması, sadece kılıçla, çekiçle girişmek değil düşmanı yakalayıp yere çarpmak ve onu yerdeyken yumruklamak çok ilginç bir multi tadı bıraktı damağımda. Hele ki tanrılardan gelen güçlere ve silahlara alışıp özel hareketleri yapmak inanılmaz bir keyif. Dediğim gibi oyunun multi modlarına çok burun kıvırdım ama *Ascension* bana tüm dediklerimi afiyetle yedirdi. Umarım diğer haritalar da bu kadar renkli karşılaşmalara imkân tanıyordur.

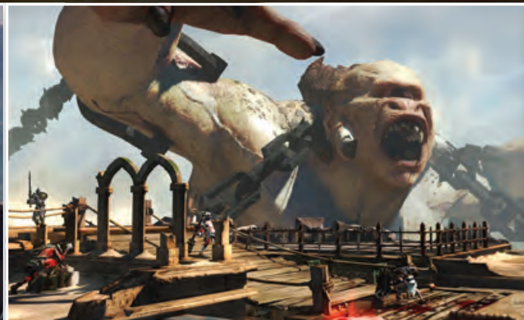
Tanrılar, silahlar, kahramanlar derken, Favor of Gods haritasının amacından bahsetmeyi unuttum. Oyunda karşılıklı iki takımda haritanın kontrolünü ele geçirmeye çalışıyorsunuz ama bu o kadar basit değil. Devasa boyutuyla size sürekli musallat olan Polyphemus'u tutan zincirler haritanın her yerine dağılmış durumda. Amaç, bu zincirleri kontrol eden çarkları ele geçirmek. Tüm çarkları ele geçirmek için düşmanlarınızla kıyasıya kapışıyorsunuz. Yeterli sayıda bölümü ele geçiren ekibe tanrılar Olimpos'un Mızrağı'nı yolluyorlar. Bu mızrak ile Polyphemus'u öldürüp oyunu kazanabiliyorsunuz. Açıkçası oyunun multi modunu bu kadar tutacağımı düşünmüyordum, ters köşeye yattım; çok da iyi oldu.

SINIRLARI KİM ÇİZİYOR?

Tabii biz E3'te oyunun sadece Sony'nin görmemizi istediği kısmını gördük. Önce burun kıvırdığım oyun, sonradan hoşuma gitmeye başladı. Belki de çok muhafazakâr davranıyorum ama güzelim oyunları olduğu şeyden çıkarmaları hoşuma gitmiyor. Yine de SCE Santa Monica bir şekilde oyunun havasını bozmadan, fincancı katırlarını (bu biz oluyoruz) çok da ürkütmeden ortaya sıkı bir iş çıkarmışa benziyor. Ama bahse girerim, oyunun multi kısımlarını büyük keyifle oynayacağız, eğer PSN aksilikleri yüzünden canımız sıkılmazsa.

Yazıyı kapatıyorum ufaktan ama sizleri bir yere bırakmıyorum. Hemen ardından oyunun baş tasarımcısı Mark Simon ile yaptığımız söyleşiyi okuyabilirsiniz. Aklımızdaki şüpheleri açıkça sorduk kendisine, süper de cevaplar aldık. Bir okuyun bakalım sizler ne düşüneceksiniz. **-FARUK**









RÖPORTAJ
MARK SIMON

God of War daima Kratos'un amansız yaratıklara ve kalabalık düşmanlara karşı verdiği devasa savaşlara sahne olmuştur. Bu oyunda, geçmişe, Kratos'un sadece bir asker olduğu zamanlara gidiyoruz. Bunun oyun tasarımını etkileyeceğine şüphe yok ama ne şekilde?
Amansız yaratıklar, devasa savaşlar, epik doğal dekorlar, Titanlar, nefes kesen mekânlar, sinematik sunum ve bir PS3 kontrol cihazı tarafından kontrol edilen gelmiş geçmiş en güçlü, sert, içgüdüleri ile hareket eden savaşçı Kratos bu oyunun da önemli bir parçası olmaya devam edecek.

Aslında geçmişe dönmek birkaç anlama geliyor: İlk olarak, Kratos daha genç, daha zayıf, farklı kıyafetler giyiyor ve oyuncu hikâye içinde ilerledikçe de epey bir "hırpalanıyor". Kratos henüz bir Tanrı veya Yarı Tanrı değil, Blades of Chaos'u eline henüz geçirmiş bir insan. Bu da Kratos'un God of War 3'te olduğu gibi Olympialıları ezip geçen saf bir ölüm makinesi olmasından çok düşmanlarının işini bitirirken daha fazla bedensel kuvvete başvuracağı ve kaba olacağı anlamına geliyor. İkinci olarak, Kratos henüz öfke ile dolu değil, Olympialı Tanrıları henüz reddetmiyor ancak Ares'e bağlılığının simgesi olarak kan yemini etmiş. Bu bağı bozmanın, Sparta Ordusu'nda bugüne kadar görev yapmış gelmiş geçmiş en kudretli General Kratos'un bile azmini test edeceğine şüphe yok.

Tek oyuncu modunu tamamlamanın serinin üçüncü bölümüne kıyasla çok daha kısa süreceği açıklandı. Tek oyuncuya dayalı hikâyesi ile ünlü bir oyun için, multi modları ekleyip tek oyuncu modunu kısaltmak sizce de biraz riskli bir hareket değil mi?
Sahip olduğumuz ün adanmışlığı da beraberinde getiriyor. Her God of War oyununda ortaya çıkardığımız tek oyuncuya dayalı hikâye sürekli olarak daha iyiye gidiyor. Her yeni oyunla birlikte, bir önceki çalışmamızın ötesine geçmek için kılı kırk yarıyoruz. Hikâyelerimiz bu yolculuğun geçtiği mekânların, karşınıza çıkan gaddarlıkların ve Kratos'un oyuncunun rehberliğinde ilerlediği nefes kesen maceranın son derece büyük bir parçası. Hikâye yazarımız Marianne Krawczyk ve yönetmenimiz Todd Popy en başından beri God of War projesinin içinde yer alıyor. Tek oyunculu kampanyaya son derece yoğun bir şekilde odaklanmış durumdayız. Hayranlarımız açısından rahatlatıcı bir şey söyleyeyim: Oyun yaklaşık olarak ilk God of War'un uzunluğunda olacak. Yedi yıl önce, bu muhteşem tek oyunculu deneyimin bir gün daha da genişleyerek tamamen eşsiz bir multiplayer bileşenine sahip olacağını söyleseydiniz... Bu bana saatler boyunca başparmağınızı hırpalayacak, gözlerinizi kan çanağına döndürecek, görkemli bir PS3 oyun deneyimi olacak gibi geliyor!

Karakter gelişimi açısından, neredeyse Kratos'un geçtiği her aşamayı gördük. Spartalı Yüzbaşı'dan mitolojik savaş beyine ve nihayet bir tanrıya dönüşümüne şahitlik ettik... Tam olarak Kratos'un yaşamının hangi dönemine odaklanıyor olacaksınız?
Kratos hakkında halen ortaya çıkmamış çok şey var! God of War öncesi döneme odaklandık ve bununla birlikte, E3'te daha yeni gösterdiğimiz tek kişilik senaryo demosunda Kratos, Blades of Chaos'u kullanıyor. Kratos ile Olympos tanrıları henüz birbirlerinden nefret etmiyorlar. Yarı tanrı değil, ölümlü biri. Onun insani yanını göstermek ve ruhunu Ares'e sunmanın o insanlık için ne anlama geldiğini göstermek istiyoruz.

Bu bölüm gerçek tarihi olaylardan kesitler içerecek mi?
Her God of War macerasında olduğu gibi kendi mitolojik yaklaşımımızı sunacağız.

Multiplayer modunda co-op seçeneğimiz olacak mı? Olacaksa da bu offline mı, online mı, yoksa her ikisi şeklinde mi olacak? Multiplayer modunda kullanılmak üzere karakter yaratma, kapsamlı kişiselleştirme özelliklerini bekleyebilir miyiz?
Geçen ay binlerce kişinin oynadığı E3 demosu Mart 2013'te piyasaya süreceğimiz modlardan sadece biri. Spesifik olarak, multiplayer E3 demosu, dörder kişilik iki takımın birbiriyle mücadele ettiği "Favor of the Gods" adlı bir karşılaşmaydı. Bu mod rekabete dayalıydı, ancak 3 takım arkadaşınız ile birlikte yapılan co-op hareketler, karşılıklı yardımlar ve kurtarışlar da mevcuttu. Kendi hesabıma, bunun daha yeni yeni keşfetmeye başladığımız çok oyunculu oyun modunun son derece heyecan verici bir yönünü oluşturduğunu düşünüyorum. Karakter yaratma ve kişiselleştirme konusuna gelince, bu sadece kendi karakterinizi yaratmak ve yarattığınız karakteri Tanrıların yardımıyla sıfırdan kahraman statüsüne yükseltmek ile alakalı. Tanrılardan sürekli daha fazla "favor" kazanarak, yeni silahları, zırhları ve becerileri kullanıma açarak Champion of the Gods haline geliyorsunuz. Dört Olympus Tanrısı, Ares, Hades, Poseidon veya Zeus'a olan sadakatiniz temelinde, oyun tarzlarınızı bunlardan biri ile eşleştirebilirsiniz. Örneğin daha çok savaşçı olarak oynuyorsanız Ares'in saflarına geçmeyi seçebilir ya da kendinizi daha ziyade sihirbaz olarak görüyorsanız Zeus'a yaklaşabilirsiniz. Dilerseniz, taraf değiştirebilirsiniz; ne de olsa sadakat göstereceğiniz tarafı değiştirmek Yunan mitolojisinin derinlerine işlemiş bir gelenektir!

Multiplayer bölümü sadece yeni buluşmalardan mı oluşacak, yoksa önceki oyunlardan ünlü karşılaşmalar da görecek miyiz?
Harika bir soru, ama bu konuda herhangi bir yorum yapamam. Ancak çöl haritasında Polyphemus ile olan karşılaşma sizce de epey canlı ve yeni değil miydi?!

Peki, Türkçe olarak altyazılar (hatta belki de konuşmalar), Move kontrol cihazı desteği, 3D gibi oynayabilirlik özellikleri olacak mı?
Tek oyunculu senaryomuz için 3D desteğini tamamen destekliyor ve kucaklıyor olacağız. Sabit bir kamera sistemi kullanacağımızdan, 3D'miz 3D'yi destekleyen diğer oyunlardan çok daha rahat olacak ve bunlar arasında gerçekten kendini belli edecek. Mart 2013'te oyunu piyasaya sürdüğümüzde, 3D olarak oynama şansını yakalamanızı umuyorum, zira 3D deneyiminin oyuncuyu oyunun içine şimdikinden de fazla çekeceğini düşünüyorum.

Sakıncası yoksa son olarak, stüdyomuzun gerçekten takipçileri ile bugüne kadar hiç olmadığı kadar yakın bir bağ kurmaya çalıştığını eklemek istiyorum. Lütfen bizleri twitter'da @sonysantamonica adresinden takip edin veya projemizi blog.godofwar.com adresinden izleyin. Sizden haber almayı her zamankinden daha çok istiyoruz! Röportaj için teşekkür ederim!



Yapım: People Can Fly
Dağıtım: Microsoft
Çıkış Tarihi: 2013'ün ikinci yarısı
E3 Gücü:

Gears Of War: Judgement

Daha *Gears of War*'un üzerinden bir yıl geçmemişken duyurulan *Judgement*, sıkı bir *GeoW* fanı olan bendenizin aklına "marka yorgunluğu" diye bir şey getirdi; sonra baktım ki gerçekten varmış böyle bir terim. Bir de üzerine oyunun bir başka stüdyo (People Can Fly – *Bulletstorm*, *Painkiller*) tarafından geliştirildiğini, serinin kitaplarını ve üçüncü oyunun senaryosunu yazan Karen Traviss tarafından kaleme alınmadığını ve içinde Marcus Fenix bulundurmayacağını öğrendiğimde Epic ve Microsoft'un "risk budur" diye aralarında geyik çevirdiklerini düşünmeden edemedim. Gelin görün ki People Can Fly daha önce serinin ikinci oyununda birebir geliştirme sürecine katkıda bulunmuş bir ekip. Oyunun baş karakteri de bizim Damon Baird olacak. Elbette ki en büyük bomba *Judgement*'ın ilk oyunun 15 yıl öncesine dönüyor ve Emergence Day adlı ilk Locust saldırısını konu alıyor olması. *Gears* hayranları için tam bir ziyafet kısacası…

Oyunun hemen açılışında Baird ve ekibi Kilo Team, nedenini bilmediğimiz bir şekilde savaştan kaçmakla, korkaklıkla ve askeri teknoloji çalmakla suçlanıyorlar. Emergence Day öncesinde kanlı canlı görme şansına erişeceğimiz Hükümetler Koalisyonu'nun karşısına çıkan Baird ve ekibinin akıbetini bilemiyoruz ancak mahkeme sırasında Locust harekete geçiyor olsa gerek. Kısacası senaryonun ilgi çekici olması için tüm şartlar oluşmuş durumda. Fakat bundan daha heyecan verici olan yeni multiplayer modları.

YEPİSYENİ MULTIPLAYER

Horde modunu hatırlarsınız. Serinin üçüncü oyununda tanıştığımız Beast modunu da çok sevmiştik. Şimdi ikisini karıştırın ve üstünü *DOTA*'layın. Alın size Overrun… COG ya da Locust tarafındasınız. Her ikisinin de kendine özel sınıfları bulunuyor. Örneğin Baird mühendis sınıfı bir asker ve ağır makineli yuvaları kurabiliyor. Overrun harita tasarımlarıyla da ciddi anlamda taktik gerektiren bir mod olmuş. Bu modda, takımlardan biri belli görevleri gerçekleştirmeye çalışırken, diğer takım onları engellemeye çalışacak. Mesela COG, Hammer of Dawn fenerleri dikmeye çalışırken, Locust o bölgeleri yok etmeyi deneyecek. İşin içine seviye atlama ve yeni açılacak silah ve araçları da eklerseniz ortaya iyice taktik derinlik kazanmış zımba gibi modlar çıkacağını şimdiden söyleyebilirim.

Judgement ilk duyurulduğunda koca bir soru işaretiydi ama her geçen gün o soru işaretinin yerini beklenti alıyor. Umarım sevdiğim bir stüdyo olan People Can Fly, markanın ağırlığı altında ezilmez. -**FARUK**

XCOM Enemy Unknown

Hatırlarsanız *Bioshock 2*'nin yapımcısı 2K Marin, geçtiğimiz yıllarda *XCOM* serisini yeniden dirilteceğini duyurmuştu. Serinin hayranlarının beğenisine sunulan oyun, taktiksel/izometrik oynanıştan olabildiğince uzak, buram buram *Bioshock* kokan bir FPS olunca, daha alpha aşamasından bile uzak olmasına rağmen yerden yere vuruldu. Bununla kalmayıp bir de oyunun rafa kaldırıldığı söylentileri etrafta dolaşmaya başladı. Ben fena bulmamıştım, zira eski *XCOM*'larla uzaktan yakından alakam yoktur. Haliyle 2K'in E3'teki basın odasında beklerken Tuğbek Abi "Hadi *XCOM*'a bakalım." deyince ilk tepkim "O oyun patlamamış mıydı ya?" oldu. Ben nereden bileyim Firafix'in (*Alpa Centauri*, *Civilization*, *Pirates!*) dört yıldır gizli gizli bu oyun üzerinde çalıştığını...

Enemy Unkown, orijinal oyunun birebir aynısı diyerek yapım sürecine başlayıp sonradan "yeniden canlandırılması" olarak amacını sabitlemiş. Geliştirici ekip, serinin ilk oyunlarını yutmuş insanlardan oluşuyor. Oynanış tamamen sıra-tabanlı, izometrik kamera açısından en fazla altı kişilik timlerin mikro yönetimi üzerine kurulu. Yapımcı ekip, ilk oyundaki bazı öğeleri çıkartıp bazılarını değiştirdiklerini ve oynanışı buna göre dengelediklerini söylüyorlar. İzlediğimiz demoda önden yollanan sıradan askerler çabucak telef oldular ama destek için gelen özel XCOM ekibi (komutanları Sid Meier'di, vallahi uydurmuyorum, birebir modellemişler adamcağızı) zihin kontrolü, taktiksel manevra, gizlilik ve keskin nişancı gibi özellikleri sayesinde uzaylıları darmaduman ettiler. Demoyu sunan arkadaş çatışma sırasındaki siper kullanımı ve koruma ateşi gibi mekaniklerin önemine dikkat çekiyordu. Kafama kafama vurdum evvelki *XCOM*'ları hiç oynamadığım için ama seriyle alakası olmayan beni bile heveslendirmeyi başardıklarına göre, gözünüz bu oyunun üzerinde olsun. -**KAAN**



Yapım: Firafix Games
Dağıtım: 2K
Çıkış Tarihi: 12 Ekim 2012
E3 Gücü:

Pek çok oyuncunun sadece ismen bildiği XCOM, çok doğru bir hamleyle arkasına Firaxis Games'i alarak geliyor. Bu defa cidden çıkacak oyun.



DISHONORED

Bethesda iki tane oyun getirmişti E3'e bu sene, ikisinin de sunumlarını arka arkaya yaptılar. İlki daha yarısına bile gelemeden beni uyuklatan *Elder Scrolls Online*'dı. İkincisi de E3'te oynadığım açık ara en eğlenceli oyun olan *Dishonored*. *Dark Messiah of Might&Magic*'i yapan adamlar lafa "*Dishonored* gerçekten de bizim rüya projemiz" diyerek başlayınca bir şeyler bekliyor insan zaten ve beklediğimin çok çok daha iyisini buldum. Oyunu sunan elemanlar aynı bölümü önce gizlilik kullanarak, daha sonra da ana kapıdan kılıç-tabanca dalarak, önlerine çıkan herkesi öldürerek oynadılar. Bu iki oynanış birbirinden tamamen farklı bir tecrübe sunuyor. Gizliliği seçerseniz gölgelerden hayvanları ve insanları kontrol ederek amacınıza hizmet ettirebiliyor, normalde ulaşamayacağınız yerlere ulaşabiliyor, etraftakilerden kapıların anahtarlarını aşırabiliyor ve hatta suikastlere kaza süsü verebiliyorsunuz. Paldır küldür mekana dalmayı tercih ederseniz de kılıcınızla saldırıları savuşturup tek hamlede hasmınızı öldürüp zamanı durdurarak kurşunlardan kaçabiliyorsunuz. Bunların haricinde yoktan vebalı fareler üreterek birden fazla düşmanı ortadan kaldırmanıza, kendinizi kısa mesafeler arası ışınlayabilmenize izin veren doğaüstü güçleriniz, bilumum alet edevatınız da emrinize amade. Oyundaki Dunwall şehri, güvenlik güçlerinden binaların görünümüne kadar buram buram *Half-Life 2* kokuyor (*HL2*'deki City 17'den sorumlu olan Viktor Antonov, oyunun baş tasarımcısı) ve oynanış *Thief*, *Deus Ex* ve *Assassin's Creed*'in en iyi yönlerini bünyesinde topluyor. Arkane'in oyuna ne kadar emek verdiği ve olabilecek en kaliteli yapımı ortaya koymaya çalıştığı ortada. Yılın bitmesine daha çok var ve rakipleri oldukça dişli ama *Dishonored* yılın oyunu olmaya şimdiden aday. **-KAAN**

Yapımcı: Arkane Studios **Dağıtım:** Bethesda
Çıkış tarihi: 12 Ekim 2012 **E3 Gücü:** ●●●●●

Zombiu

Zombi ısırığını gazlı bezle tedavi edemezsiniz. Neyse ki bu bilgiye haiz birkaç oyun yapımcısı var hâlâ.

Şimdi herkes *ZombiU*'yu yeni bir oyun sanıyor ama değil… *ZombiU*, Ubisoft'un 1986 yılında ilk yayınladığı oyun *Zombi*'den esinlenilerek yapılan çoook ilginç bir devam bölümü (*Zombi* de, George Romero'nun *Dawn of the Dead* filminden esinlenilerek yapılmış zamanında…). *I am Alive*'ı tenzih ederek söylüyorum, aslında hayatta kalma temasını bu denli ciddiye alan başka bir oyun daha gelmedi bugüne kadar. Ama Ubisoft bir şekilde yıllar önce çıkardığı ilk oyunu tekrar hayata döndürmek için doğru zamanı kollamış sanki ve o doğru zaman tam da *WiiU*'nun çıkışına denk gelmiş. Adından da rahatlıkla okunduğu gibi bu "exclusive" bir oyun. Gözümü tekrar Nintendo'ya dikmemi sağlayacak kadar iyi bir oyun olmuş *ZombiU*. Bu FPS, kesinlikle bildiğiniz gibi bir FPS değil; sapına kadar bir hayatta kalma oyunu. "Görmediğimiz ne olabilir ki?" diyene, "tek ısırıkta ölüp zombi oluyorsunuz" diye cevap verebileceğim bir oyun bu. Eğer oyunda bir karakterle ölürseniz, tamamdır. Başka bir karakterle yola devam etmek zorundasınız. Hatta eski karakterinizi bir zombi olarak bulup eski eşyalarınızı alma şansınız da var. Tahmin edebileceğiniz gibi elinizi kolunuzu sallayarak cephane ya da envai çeşit silah taşıyamayacaksınız. Her bulduğunuz mermiye, silaha, ekipmana gözünüz gibi bakacaksınız yoksa Londra sokaklarında 30 adım atamazsınız.



HELLGATE AFTER 28 DAYS

Oyun WiiU'nun kontrol cihazını son derece zekice kullanıyor; daha önce denemediğimiz tipte bir kontrol şeması sağlıyor bize. Diyelim ki yerde yatan bir cesedi yağmalayacaksınız. WiiU'nun kontrol cihazı üzerinde bulunan ekranda hem envanteriniz, hem de cesedin üzerindeki eşyalar görünüyor. Televizyondaki görüntünün üzerine menü bindirmeden, kontrol cihazı üzerindeki minik ekranda, hem de dokunmatik olarak hangi eşyayı alacağınıza karar verebilirsiniz. Ya da önünüzde kilitli bir kapı mı var? Minik ekranda kapıyı hack'lemeye çalışırken, televizyonunuzda arkanızdan size doğru gelen zombileri takip edebilirsiniz (stresi düşünsenize). Kontrol cihazı sadece bu tip menü durumlarında değil, hareket algılama yeteneğiyle de işinizi kolaylaştırıyor. Onunla tıpkı WiiMote kullanır gibi balta sallayabilir ya da yakanıza yapışan zombileri silkeleyebilirsiniz. *ZombiU*, belli ki zor bir oyun olacak ama elimize de ihtiyacımız olacak her şeyi özel bir kontrol şemasıyla fazla fazla verecek. -**FARUK**

Yapım: Ubisoft Montpellier **Dağıtım:** Ubisoft
Çıkış Tarihi: Kasım 2012 **E3 Gücü:** ●●●●○



Halo 4

Bungie'nin bayrağı kısmen yeni ve çok tanınmamış bir ekip olan 343 Studios'a devrettiği ilk andan itibaren pek çok Xbox kullanıcısının "biricik oyunum" dediği *Halo*'nun geleceği hakkında ne kadar kaygılandığını tahmin edebiliyorsunuzdur. Aynı kaygıları biz de taşıyorduk ama Microsoft Konferansı'ndaki *Halo 4* sunumuyla tatmin olmakla kalmayıp oyun için gün saymaya başladık.

En başından söyleyeyim, 343 Studios zamanında ne Bungie'nin ne de bizim tam anlamıyla farkına varamadığımız küçük bir detayı gün yüzüne çıkarıyor. Yeni nesil *Halo* oyunları, Xbox 360'ın gücünü fazlasıyla kullanmasına rağmen, teknolojik gelişmelerin ötesinde yakaladığı steril hava dışında *Halo* kimliğini tanımlayamıyordu. *Halo 4*, o kimliğe sahip çıkmakla kalmıyor, aynı zamanda onu zenginleştirerek yeniden tanımlıyor. Serinin son oyununda yine Master Chief'in zırhında olacağız ancak bu sefer değişen bir şeyler var. Bilinmeyen bir gezegene çakılan USNC gemisinin ardından ortaya çıkan küre gemi beraberinde Forerunner teknolojilerini kullanan yeni ve oldukça kötücül bir ırk olan Promethean'ları beraberinde getiriyor.

Halo 4, karşınızda gerçek anlamıyla bir uzaylı ırk olduğunu size fazlasıyla hissettiriyor. Duvarlarda tırmanıyorlar, ağaçtan ağaca atlıyorlar ve hiç beklemediğiniz anlarda kafanıza binmek üzere hazır bekliyorlar. Oyun bu noktada *Halo*'dan ziyade *Metroid* oyunlarını andırmaya başlıyor çünkü hem çevre çok daha kirli ve canlı olacak şekilde tasarlanmış hem de Master Chief'in bu dünyaya ayak uydurması planlanmış. Chief bunu bir yandan daha fazla diyaloga girerek bir yandan da zırhına eklenen farklı teknolojileri kullanarak sağlıyor. Örneğin o bahsettiğim ağaçlara tırmanan mahlukatları görebilmesinin en iyi yolu, vizöründeki görüş modunu ısı imzalarını algılayacak şekilde değiştirmesinde yatıyor. Zaten bu noktadan sonra ortaya çıkan manzara tek kelimeyle inanılmaz. Bir tane sandığımız o tırmanan yaratıkların aslında 10'lu bir grup çıkması ve hepsinin saldırıya hazır olduğunu görmek korkutucu olduğu kadar heyecan verici de bir duygu.

Halo 4'ün Xbox Live Gold sahiplerine de güzel bir müjdesi var, CGI videolarla beraber gelecek olan haftalık görev paketlerine ücretsiz olarak erişebileceğiz. Bunları ister arkadaşınızla isterseniz de tek başınıza oynayıp hikâyeyi geliştirmeniz mümkün olacak. İsmini vermek istemediğim Activision gibi (tüh, ağzımdan kaçtı) firmaların, aynı içeriği Elite paketi adı altında 50 dolardan sattığını düşünürsek, 343 stüdyolarının oyunu çıkışından sonra da ücretsiz olarak geliştireceğini görmek oldukça hoş. *Halo 4* bu haliyle, yavaş yavaş heyecanını yitirmeye başlayan seriye yeniden can verecek gibi duruyor. 343 Studios'un kendini kanıtlamak için yapması gereken hâlâ çok şey var, ancak şimdilik gördüklerimiz bizi tatmin etmeye yetti de arttı. **-ALİ**



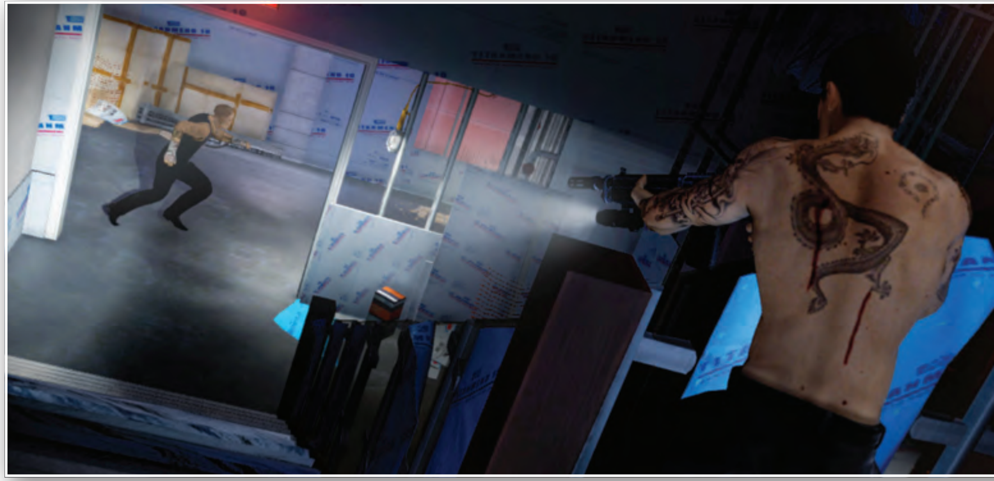




Yapım: 343 Studios
Dağıtım: Microsoft
Çıkış tarihi: 6 Kasım 2012
E3 Gücü:



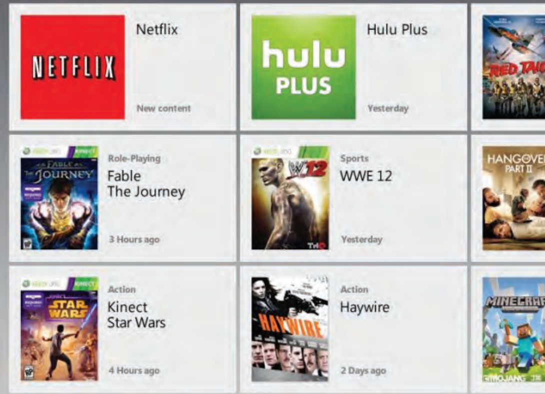




Yapım: United Front Games **Dağıtım:** Square Enix
Çıkış Tarihi: 17 Ağustos 2012 **E3 Gücü:**

Taklit ama o kadar da kötü değil. Aslında *GTA*'dan çok *Yakuza*'yı andırıyor *Sleeping Dogs*. Fakat satır arasında ilginç bir detay var... *Sleeping Dogs* aslında *True Crime: Hong Kong* olarak bildiğimiz oyunun ta kendisi. Square Enix oyunu Activision'dan geçen sene almıştı ancak sadece hazırdaki projeyi almış, isim hakkınıysa Activision'da bırakmış (nasıl bir anlaşmaysa). Oyunda Çin mafyasına sızan gizli polis Wei Shen'i canlandıracağız. Evet, oyun *GTA* gibi oynanıyor. Şehrin her yerini, farklı araçlarla istediğimiz gibi gezebiliyoruz. Fakat iş dövüşmeye geldiğinde olay bir *Batman: Arkham* serisine, bir *Yakuza*'ya dönüyor. Oyunun E3 demosunda ağırlıklı olarak dövüştüğümüzden bunu deneme şansım oldu. Evet, böylesi bir oyuna yakışmış. Etraf da son derece canlı olunca kendimi *Tekken*'de Lei ile dövüşüyor sanmaya başladım bir süre sonra. Fakat oyunun bütün ciddi havasını bozan bir arcade tadı da var. Mesela konu anlatımı cidden karanlık ama gerçekçiliğe verilen önem, nasıl diyeyim, bir Rockstar ayarında değil (bir kung-fu ustası polis olarak sokak danşçısından karate hareketi satın almak gibi...). *Sleeping Dogs* öyle çok bomba bir oyun değil ama gelecek ay raflarda olacağından, *GTA V*'e kadar idare edebilir bizleri.
-**FARUK**







Xbox Smartglass

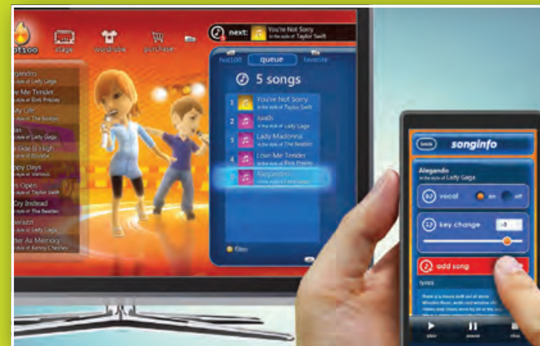
Sony, PlayStation için önce PSP, sonra da PS Vita Remote Play özelliğini geliştirdi. Remote Play bize herhangi bir PS3 konsolu içindeki içeriğe ulaşma imkânı verdiği gibi, oyunları kontrol etme olanağı da sağlıyordu. Hatta bazı oyunların ek özelliklerini (*F1*'daki dikiz aynası gibi) PSP üzerinde kullanabiliyorduk. Bunu Nintendo da yapıyordu. Hatta Gameboy Advance'i, GameCube'a bağlayıp oyunların gizli bölümlerini açabiliyorduk (hatta *Windwaker*'da ekstra bir karakter açılıyordu). Kısacası mobil cihaz-konsol ilişkisi yeni bir şey değil. Nitekim doğumuna günler kalan WiiU, tüm konsol tasarımını bunun üzerine kurmuş.

Microsoft da kendisinin bu konudaki açığını görmüş olacak ki E3'te Xbox SmartGlass özelliğini tanıttı. Bu yazılımı kabaca iki başlık altında toplayabilirim: Kontrol ve Etkileşim. SmartGlass özelliğini kullanmak için Windows 8, iOS ya da Android kullanan bir mobil cihaza ihtiyaç duyacaksınız. Yazılımı kurduğunuzda Xbox 360'ın tüm menülerini mobil cihazınızdan kontrol edebileceksiniz. Mesela konsolun tarayıcısını direk dokunmatik olarak iPad'inizden kontrol edebiliyor olacaksınız. Kısacası ekranı olan bir uzaktan kumanda gibi olacak. Fakat yazılımın oyunlardaki etkisi çok daha büyük.

CAM AÇSANA CAM...

Örneğin *FIFA*'da tüm formasyonu SmartGlass üzerinden girebileceksiniz. Eğer oyunlar uyumlu olursa (ki *Madden* olacak) aynı anda hem taktik değiştirip hem de oyunu oynayabileceksiniz. Bir RYO'da zindan temizlerken SmartGlass üzerindeki etkileşimli haritadan nereye gittiğinizi ve neler yaptığınızı takip edebileceksiniz. SmartGlass hem içerik, hem de oyun deneyimini bu şekilde güçlendirmeyi hedefliyor. Elbette ki konsolunuzun içindeki müzik ve video gibi içerikleri, mobil cihazınızdan stream de edecek.

Toparlayacak olursak, Xbox ailesinden henüz bir mobil cihaz çıkmamış olsa da, Xbox 360'ınızla ortak çalışabilecek bir yazılım sonunda tüm popüler mobil platformlar için geliyor. Etkili olup olmayacağını tamamen oyuncuların geri dönüşleri belirleyecek.



Röportaj: Hakan Abrak

Her sene E3'te pek çok oyun yapımcısı ile bir araya geliyoruz. Ama bizim için asıl heyecan verici olan oyun sektöründe ciddi pozisyonlara gelmiş Türk yapımcılarla sohbet etmek. Hitman serisinin son oyunu Absolution'ın baş yapımcısı Hakan'la hem oyunu hem de kendi hikâyesini konuştuk.

Tuğbek: Bize biraz anlatır mısın, oyun yapımına nasıl başladın? Hitman ekibine nasıl katıldın?
Hakan: Ben Danimarka'da doğdum. Danimarka'da okula gittim, üniversiteyi burada bitirdim. Üniversitede işletme ve oyun yapımı okudum. Ondan birkaç sene sonra IO Interactive'de başladım. Önce teknoloji üzerinde çalıştım. İki sene sonra Kane & Lynch'in yapımcısı oldum. Şimdi de Hitman Absolution ile devam ediyoruz. 5 ay kaldı, oyunu bitiriyoruz.

Bazıları Square Enix'in aslında daha aksiyon bir oyun istediğini ama IO Interactive'in özellikle Hitman'in ruhuna uygun bir oyun olmasında ısrar ettiğini söylüyor. Böyle gidip geldiğiniz oldu mu bu konuda?
Hayır, öyle bir baskı gelmedi bize Square Enix'ten. Valla çok iyi destek veriyorlar bize, çok memnunuz. Sadece geçen sene E3'te gösterdiğimiz video çok aksiyondu. Bunu bilerek yaptık çünkü bir oyunu göstermek için 5-10 dakikan varsa köşelerde saklanarak oynamak o kadar heyecan yaratmıyor. Oyunda kendi geliştirdiğimiz Glacier 2 motorunu kullanıyoruz. Onun özelliklerini göstermek için özellikle aksiyon bir bölüm seçtik. Son bir senedir hayranlarımız soruyor; "Bu oyun Hitman mi hâlâ, bizim sevdiğimiz oyun mu? Yani gizlilik, yaratıcı oynanış mümkün mü?" Pazarlama ve strateji açısından bir senedir bir şey söyleyemedik. Ama şimdi buradayız, yeni bir demomuz var dışarıda, oynanabiliyor. Oyunu deneyen hayranlar çok beğeniyorlar, çok iyi tepki veriyorlar. Şimdi bunun gerçek bir Hitman olduğunu gösterebildiğimiz için çok mutluyuz.

Evet nihayet gördük. Şu ana dek dört bölüm gösterdiniz: Opera Binası, Çocuk Yurdu, burada China Town'u gösteriyorsunuz, bir de Streets of Hope var ve dördü de birbirinden çok farklı. Apayrı dünyalar ve Hitman serisinde normalde çok görmediğimiz şeyler var. Mesela Hitman'ler genelde bir binanın içinde geçerlerdi ama Streets of Hope'ta bütün kasabayı dolaşabiliyoruz. Toplam kaç bölüm var ve bütün bölümler birbirinden böyle farklı mı?
Daha değişik mekânlar da var ama her bölüm %100 farklı diyemem. Oyunun geçtiği yerler arasında Chicago, küçük bir kasaba olan Hope var ama bütün oyun Amerika içinde geçiyor. The Agency ile çalışmıyor artık Hitman, çünkü onu kandırıp Diana'yı öldürttüler. Hitman bunu anlayınca bundan sonra kendi başına hareket etmeye başlıyor.

Artık bir handler'ımız da yok yani?
Handler yok, artık Agent 47 kendi seçimlerini kendi yapıyor. Artık kendi ipucunu buluyor, oyun da buna göre ilerliyor. Hitman'i çok soğukkanlı biri olarak tanıyoruz, burada da profesyonel elbette ama Diana öldükten sonra değişmeye başlıyor. Biraz daha insan tarafını görebiliyorsunuz. İnsanlığını hissediyorsunuz.

Bir de önceki Hitman'ler, genelde kontrat kontrat, birbirinden bir parça kopuk olurdu. Bu sefer galiba biraz daha birbiriyle bağlanarak ilerliyor bölümler?
Evet, tabii, öyle olacak. Ama her oynadığın bölümün ayrı bir hikâyesi var. Mesela China Town'da kötü bir adam var; "The King of China Town". Onu öldürmen gerekiyor. Ama onu niye öldüreceksin, o ne yapıyor, bulduğun ipuçlarıyla anlayacaksın. Ve dışarısı insan dolu, teknolojimiz 1200 kişiyi tek bir ekranda gösterebiliyor aynı anda. Etrafına bakarken bir sürü hikâye duyabilirsin, bir kadın vergi problemlerinden bahsediyor olabilir mesela. Aslında bu insanlar sana bir sürü ipucu verebiliyorlar. Eğer fark edilmeden gezersen bunları tek tek duyabilirsin. Tabii silahlarını çekip dalarsan da sonuç büyük bir panik, millet bağırıyor çağırıyor, kaçıyor, vuruyorsun, öldürüyorsun; öyle de bitirebilirsin. Biz size nasıl oynayacağınızı söylemek istemiyoruz. Biz oyun yerini hazırlıyoruz, bir sürü malzeme hazırlıyoruz; ona göre siz karar verip oynayacaksınız, bulacaksınız, istediğiniz gibi oyunu bitireceksiniz.



Star Trek

İkinci salonu fotoğraflarken bir anda beyaz bir koridor dikkatimi çekti. Bir baktım *Star Trek* için böyle epik bir stand yapmışlar, önünde de bir sıra var ki sormayın… Hemen aradan "Basınım ben" falan diye dadandım tabii. Böylece tamamen tesadüf eseri son gösterime girmiş oldum çünkü bu oyun için randevumuz yoktu. İki dakika sonra "iyi ki girmişim" diye sayıklayarak sıkı bir aksiyon oyununa bakıyordum. Oyun 2009 yılında J.J. Abrams'ın çektiği ve seriyi baştan alan yeni *Star Trek* evreninde geçiyor. Tamamen filmin kadrosuyla çalışmışlar… Chris Pine'dan Zachary Quinto'ya kadar herkes burada… Haliyle karakter modelleri de birebir aktörlerden alınmış… Bu yeni *Star Trek* oyununda Kirk ve Spock ortaklaşa aksiyona giriyorlar. Oyun direkt co-op deneyimi için tasarlanmış. Demo boyunca ikili, çeşitli bulmacaları çözüp çeşitli düşmanları birlikte ezerek epey eğlendi. Filmi izleyediyseniz, Vulcan gezegeninin yok olduğunu bilirsiniz. Bu kez de kimliği belirsiz bir ırk, kalan Vulcanların koloni kurduğu gezegene saldırıyordu. Açıkçası oyun bizi konu anlamında ne kadar doyurur bilemiyorum ama *Star Trek* evreninde geçen kaliteli bir aksiyon oyununa kesinlikle hayır demeyeceğim kesin. -**FARUK**

Yapım: Digital Extremes **Dağıtım:** Namco Bandai
Çıkış Tarihi: 2013'ün ilk çeyreği **E3 Gücü:** ●●●●●

OYUNEZER!

MELEK ŞEHRİN KELEK FUARI...

Ulan kaç senedir dergi çıkartıyoruz, bir şeyleri ezme fırsatı elime yeni geçti... Serpil'in "Göktuğ, Tuğbek ve Faruk'tan duyduğuma göre bu sene E3'ü pek beğenmemişsin, ezmek ister misin" mailine karşılık ben de müdürümü kıramadım ve kolları sıvadım. Yok lan kol mol sıvadığımız da yok aslında, mecazen dedim, evde çıplak oturuyorum şu anda yaz geldi, bir tek şort var altımda. Çıplak ezecem E3'ü...

NEREDE O ESKİ E3'LER...

En son 2005'teki E3'e gitmiştim ben. Tam bir beleşçi cennetiydi. Daha fuara bile girmeden dışarıda şişe şişe "Bawls" dağıtılıyordu. İçeri girince bambaşka bir ambians vardı. O zamanki müdürüm Tolga ile nereye koşturacağımızı bilememiştik. Değişik değişik programlar vardı, E3 gazetesinde hangi ünlünün ne zaman nereye geleceği falan yazıyordu. Heyecan vardı. Canlı gösteriler, ateşle dans eden kızlar, taklalar atan adamlar...

Bu yıldan aklımda kalansa oyun kuyrukları. O kadar büyük alanda, o kadar ekran varken, o kadar konsol bilmemne varken bu ne saçmalıktır? Ulan *God of War* oynayacaz diye 50 dakika sıra mı beklenir! Çok mu zor oraya ikinci kat çıkmak, iki kat konsol koymak... VIP kartlarımızla takılmamıza rağmen biz de bazı oyunlarda sıra beklemek zorunda kaldık. Özellikle *Halo 4* sırasına dikkat ettim, adamlar resmen 1.5 saat falan sıra beklediler... Olmaz böyle bir olay ya...

ÜNLÜLER NEREDE LAN?

Snoop Dogg haricinde koskoca fuarda "oyun dünyası harici" ünlü birini görmedim, görene de rastlamadım. E3 öncesi gittiğimiz özel konferanslarda birtakım ünlüler boy gösterdi ama fuarda hiçbiri yoktu. Ben ki zamanında E3'de Anna Nicole Smith ile Victoria Silvstedt ile milli formayı sırtıma geçirmiş bir insanım, bu fuarda öyle boş boş dolandım. Snoop Dogg'un da zaten kafası iyiydi yine heralde, herif hayaletten farksızdı. Az ünlü de olsa kimseyi getirmemişler, ne bileyim en azından son zamanlarda ünlenen Playmate'lerden getirin, LMFAO'u getirin dans edelim falan. Ama yok anam, yok. Dediğim gibi Snoop Dogg'dan başka kimseyi görmedim. Ha, Deron Williams geldi ama zaten o da bizim kanka oldu artık Beşiktaş'ta... Seneye de böye yaparlarsa dergide değil, mekanda ezerim o E3'ü... Mustang ve Camaro yerine dozer kiralarız, gireriz içeri...

NINTENDO, YETER ARTIK SAÇMALAMA NE OLUR

Fuarın en saçma firması yine Nintendo'ydu. Dört senelik teknolojiyi "son model" diye tanıtmak bir yana dursun, "yeni şeyler icat ediyoruz panpişler" modunda saçmalamaya devam ettiler. Bu Wii denge tahtası için "kıçınızla oynadığınız" bir oyun yapmışlar. Evet, hayatımda ilk defa kıçıyla oyun oynayan adam gördüm. Hatta fotoğrafını çekmek için adamın dibine gittiğimde Nintendo görevlileri beni afişe edip "evet, yeni oyuncumuz geldi" dediler, bağıra bağıra. Herifin kulağına fısıldadım, "hoca" dedim, "ben şubatta snowboarding sırasında feci düştüm, çatal kemiğimi çatlattım, 3 ay adam gibi yürüyemedim, bana burada kıçımla oyun oynatma, oynamam ben kıçımla oyun moyun" dedim... Aynı oyunun kıçla oynanmayan modları varmış, ayağımla oynadım. Senelerdir oyun oynarım, en zoraki olanı, en saçması buydu sanırım.

PEKİ YA BOOTH BABE'LER?

"Ulan sen de ne kadın manyağı adamsın" diyenleriniz olabilir, çok duydum, evet doğru biraz öyleyim, yapacak bir şey yok, ama benim bildiğim E3 dendi mi oyunlardan sonra akla gelen ilk şey booth babe'lerdir. O zamanlar, yani 2003-2005 arasında öyle booth babe'ler gelirdi ki fuara yemin ediyorum adamın dibi düşerdi orada. Kitap gibi kızlar olurdu içeride. Hangisiyle ilgileneceğimi şaşırdığım zamanlar oluyordu. Hatta "sürü ile gelen" booth babe'ler olurdu, yan yana dizildiklerinde "hangisi daha güzel" diye saatlerce bakıp bakıp karar veremezdik... Ama yok abi, aradan 7 sene geçmiş, olayın tümden suyu çıkmış... Öyle bodozlama hatunları booth babe diye getirmişler ki gözlerime inanamadım. Tabii şimdi "hoca esas güzellik insanın içindedir" diyenleriniz de oluyordur da ben oraya gittiğimde kimsenin içini göremiyorum, dışına bakmaya gidiyorum. Seneye bacaklarımı tıraş etsem bir mini etek giysem bir de peruk taksam vallahi ben de E3'e booth babe olarak gidebilirim. Giderim var yani. Eheuhuhehue. Ayrıca sadece güzellik yoksunu değil, gülümseme ve sohbet yoksunudaydı bu seneki kızların çoğu. Sohbet etmeye çalışıyoruz trip atıyorlar... Resim için poz istiyoruz, surat yapıyorlar... N'oluyor lan... Bir garipti.

Evet, bu seneki E3'te elbetteki sevdiğim şeyler de oldu, çok beğendiğim oyunlar oldu, gönlümü günübirliğine de olsa çalan Yulia'm oldu, ama sonuçta müdürüm Serpil bana bu yazıda "ezme" görevini verdiği için ben de ezilecek yerleri ortaya çıkarmaya çalıştım... Bakalım bir sonraki E3'te Tuğbek, Furkan ve Kaan ile ikinci gün dozer kiralamamız gerekecek mi gerekmeyecek mi...



Yeni Monkey Island gelmiyor panpalar, heves etmeyin.



Hatun dedin mi, booth babe dedin mi Rus olacak abi...



Bunlar booth babe mi şimdi yani?



Abi kıçla oyun mu oynanır ya......

AYIN EZENİ



Göktuğ Yüksel

Doğası gereği bir şeyleri ezme eğilimindeki Göktuğ'a bu sayfayı verirken başımıza gelecekleri az çok tahmin edebiliyorduk... Ama sonuç sandığımızdan daha yıkıcı oldu. Özellikle kafamızdaki Tim Schafer imajı feci yıkıldı.

Guardians of Middle-Earth

E3'te her zaman "en"ler olur ama bu sene "yılın en garip oyunu" ödülü verilseydi sahibi *Guardians of Middle-Earth* olurdu. Zira oyunun standının önü, ağzını yamultup kısık gözlerle neye baktıklarını anlamaya çalışan zavallı ziyaretçilerle doluydu.

Guardians of Middle-Earth muhtemelen fena patlayacak olsa da iki açıdan önemli bir oyun. Bunlardan ilki tahmin edebileceğiniz üzere *DOTA* tarzı oynanışı Yüzüklerin Efendisi lisansıyla kullanması. Bir tarafta aydınlık ve karanlığın güçleri kapışırken, kahramanları da kitap kahramanları arasından seçiyor olacağız. Sauron ve Gandalf da bunlara dahil. Sunumu yapan Monolith yetkilisi de ziyaretçilerin şakalarından bıkmış olacak ki "Hayır, Gollum'la Sauron'u öldürdüğünüzde oyun bitmiyor" diye başından söylüyordu zaten. Karakterler arasında gözümüze batanlar Gimli, Legolas, Gollum gibi tiplemeler oldu ki Jenerik Troll, Balrog gibi devasa karakterler de oyuna eklenmişti. Oyunun bir diğer ilginç yanıysa *DOTA*'nın ana platformu olan PC'leri es geçerek doğrudan konsollara yönelmesi oldu.

GoME'yi *LoL* veya *HoN* gibi popüler *DOTA* oyunları arasından sıyırabilecek öyle aman aman bir yanı yok, ama en azından konsol oyuncuları arasında rakipsiz olması belki önünü açacaktır. Onun haricinde oyun için söylenebilecek tek şey Gamepad ile güzel çalıştığı olacak ki oyun çok kaliteli durmadığı için bunun da ne kadar hükmü olur bilemiyoruz. **-ALİ**

Yapım: Monolith Entertainment
Dağıtım: Warner Bros
Çıkış Tarihi: 2012 Sonbaharı
E3 Gücü:



Metal Gear Rising Revengeance

Üç gün boyunca peşinden koşturduktan sonra fuar kapanmadan bir iki saat önce, birkaç dakikalığına oynayabildim *Revengeance*'ı. Oynanabilir versiyon (ki şu haliyle tahminimce pre-alpha) yalnızca tutorial bölümünden ibaretti ve sırada insanlar beklediği için kumandayı elimden zar zor aldılar. Ama o birkaç dakikaya bile bu kadar eğlence sığdırabildikleri için Platinum'u tebrik etmem gerekiyor. Kojima'dan rafa kaldırılmanın eşiğindeki bir oyunu alıp *Bayonetta*'nın oynanışını yedirip üzerine de Metal Gear etiketi çakarak da peynir ekmek gibi sattırabilirlerdi oyunu. Lakin yapımcı değişikliği öncesi oyun için düşünülen tüm fikirleri oynanışa dahil etmekle kalmayıp Raiden'ı kontrol ettiğiniz bir oyunun nasıl olması gerektiğine de fazlasıyla kafa patlatmışlar. Geçtiğimiz E3'lerdeki oynanış videolarında ne gördüyseniz, daha da fazlası *Revengeance*'da var. Tuşlara atanmış ağır ve hafif saldırılar haricinde istediğiniz zaman kılıcı serbestçe sallayabileceğiniz ayrı bir modu aktive edip yakın çevrenizde ne varsa canınızın istediği gibi doğrayabiliyorsunuz. Karpuzlar, variller, düşmanlar, Gecko'lar, hatta arabalar bile güvende değil. *Metal Gear Solid 4*'teki Raiden videolarında ne gördüyseniz hepsi burada. Raiden rakiplerinin üzerinde taklalar atıyor, kılıcını tek bir hamleyle ayağına tutuşturup yerlerde yuvarlanıyor, yanlardan alıp üstleri bırakıyor. Serbest kılıç modunda sağ analogla kılıcı savuracağınız açıyı belirleyebiliyor ve bu sayede milimetrik hassasiyetle kesip biçmelerinizi yapabiliyorsunuz. Eğer oyunun el değiştirmesinden ve orijinal *MGS* ekibinin kontrolünden çıkmasından yana korkunuz varsa hiç endişelenmeyin. Platinum ne yaptığını çok iyi biliyor ve Raiden gümbür gümbür, intikamını almak için geri geliyor. **-KAAN**





Yapım: Platinum Games
Dağıtım: Konami
Çıkış tarihi: 2013'ün başları
E3 Gücü:



Booth Babes!

Bütün oyungezerlere tek tek "E3'ün nesi meşhurdur" diye sorsanız, eminiz ki içlerinden en az biri "oyunları" diyecektir. Bu arkadaşımız incelemeler bölümüne devam ededursun, biz geriye kalan %99.9999'un en merak ettiği konuya gelelim: "Bu sene E3'ün en güzel Booth Babe'i hangisiydi?" Malum E3'ün kızları insanı günaha sokar. Biz de sizin için en güzel yedisini seçtik.



7- Tekken Ne giydiği ve neye benzediği çok mühim değil, oyun oynayan her kız güzeldir. E3'te bir sürü stand hostesi oynuyormuş gibi yapıyordu ama bu ikisi gibi kendini kaptıranını göremedik. Aman yanlış anlaşılmasın, görüntü ve kostümlerden yana da bir şikayetimiz yok.



6- Hyperkin Biz teslim olmaya dünden razıydık, işini bu kadar ciddiye almasına hiç gerek yoktu. Elindeki komik PS Move aparatı zerre korkutucu değildi ama o bakışlar bizi yıkmaya yetti.



5- Ford G4 Bu kadar güzel oyun standının arasında kim gider de Ford Focus standına bakar ki? Ford, fuarı dolduran onca Ferrari ve Lamborghini arasında ezileceğini tahmin etmiş, üstünlüğü başka yoldan ele geçirmiş.



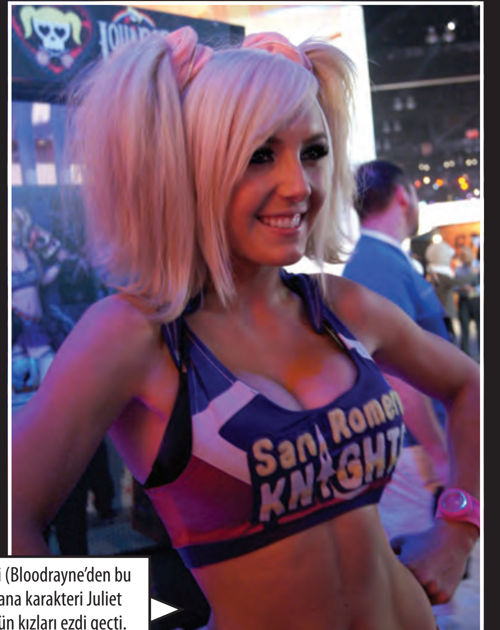
4- Nyko Gamepad'leri nasıldır hiçbir fikrim yok ama Nyko 12 senedir E3'ün en güzel kızlarını üretmek konusunda iddialı. Kırmızıya olan düşkünlüğümüzü çok iyi biliyorlar ve 12 senedir aleyhimize kullanıyorlar bunu.



3- Tekken Namco bu sene cidden zıvanadan çıkmıştı. Tekken standındaki araba ve kız sayısını tespit etmek mümkün değildi. Ve How I Met Your Mother izlemiş herkes bilir ki dört veya daha fazla sayıda kız bir araya geldi mi hepsi güzel gözükür. O yüzden tek tek incelemeyip (soldan üçüncü hariç) kompozisyonun genel güzelliğine odaklanın.



2- Tekken Ama bu.. bu olmadı. Hiç gereği yoktu. Yaşanmamalıydı bu. Bunun travması ile bir ömür nasıl geçecek şimdi? Sen ocağımıza incir ağacı diktin Namco! Bekle geliyoruz, bir hesabımız var senlen.



1- Lollipop Chainsaw E3 her sene güzel kız dolar ama yıllar var ki (Bloodrayne'den bu yana) bu kadar güzel bir oyun karakteri görmüyorduk. Oyunun ana karakteri Juliet Starling kostümüyle meşhur cosplay'ci Jessica Nigri fuardaki bütün kızları ezdi geçti. Tek üzüntümüz PAX fuarında yasaklanan kostümünü E3'te giymemesiydi.

















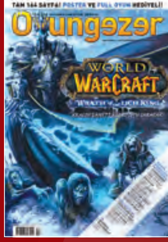
















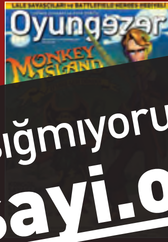












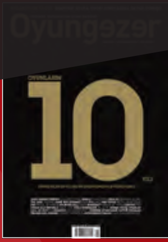






Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

QUANTUM CONUNDRUM™

MERHABA AMCA, EĞER MÜSAİTSENİZ BİR FİNCAN QUANTUM ALABİLİR MİYMİŞİM? (sf. 73)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **99. sayfaya** davet ediyoruz.



"AND WHO ARE YOU, THE PROUD LORD SAID, THAT I MUST BOW SO LOW?"

-CAN ARABACI

GAME OF THRONES™

GAME OF THRONES RPG, tam bir Buzla Ateşin Şarkısı karakteri aslında. Bir Ned Stark, bir Renly Baratheon, bir Syrio Forell tam olarak... İçerisinde parlak bir cevher gizli. Daha önce gördüğünüz taşlardan çok daha parlak, çok daha pürüzsüz aslında. Ama yüzeyi bir çamur tabakasıyla kaplanmış. Üstüne bir de yanlış zamanda, yanlış yerde olmak gibi bir hataya düşünce, toz toprak içinde pırıltısını gösteremeden çoğu gözün dikkatinden kaçmış halde. Eh, bunda ikinci sezonun tam bitimine denk gelmesi nedeniyle Sur'un kuzeyinden esen rüzgârı yakalamaya çalışırken *Max Payne 3* ve *Diablo III*'e toslamasının da büyük payı var. Ama asıl sorun... Asıl sorun tam bir Ned Stark olması işte!

Game of Thrones: Genesis'i sevmek büyük sabır gerektirdiği için *Game of Thrones RPG*'de de benzer bir tabloyla karşılaşacağımı tahmin ediyordum zaten. Haksız da çıkmadım, oyunun bende bıraktığı ilk izlenim "Olmamış bu yahu..." cümlesiydi maalesef. Ama yüzeyini kazıdıkça, ara ara parlayan hikâye parçacıkları bir şekilde oynamaya devam etmemi sağladı. Yine de ilk kabullenmeniz gereken şey, *Game of Thrones RPG*'nin sorunlu bir oyun olduğu. Bunun nedenleri büyük ölçüde Cyanide'ın devasa beklenti yaratan bir ismin altında ezilen küçük bir firma olmasından kaynaklanıyor. Bazı açılardan tam RYO kurtlarının açlığını duyduğu oyun olmaya inanılmaz yaklaşırken, bazen de öyle ağır aksak yanlarıyla karşılaşıyorsunuz ki hızla uzaklaşmak istiyorsunuz...

İnanılması gerçekten güç, ama Unreal Engine 3 kullanıyor oyun mesela. İnanılması güç, çünkü *Batman: Arkham City*, *BioShock Infinite*, *Mortal Kombat*, *Mass Effect 1-2-3*, hadi hepsini geçtim akıllı telefonlarımızda oynadığımız *Infinity Blade*'de kullanılan ve ağzımızın suyunu akıtan oyun motoruyla aynı motor olduğuna bin şahit ister. Böylesi yetenekli ve esnek bir motoru bu hale getirmek de bir nevi beceri istiyor hani... Grafiklerine bakarak oyun yargılayanlardansanız şu dakika dergiyi elinizden fırlatıp arkanıza bakmadan kaçmanız daha hayırlı olacaktır, zira en azından şöyle bir beş sene öncesinden kalmış gibi duruyor grafikler. Yüzeyi kaplayan çamur derken şaka yaptığımı düşündüyseniz durumun vahametini şimdi daha iyi anlıyorsunuzdur muhtemelen. Evet, o çamurun ciddi bir kısmı grafik motoruydu işte. Olmaz ya, oldu diyelim ona takılmadan geçtik varsayalım, *Witcher 1*'in grafik motoru da çok parlak değildi ama oyun şahaneydi ne de olsa... Bu sefer de kontroller takılıyor radara. Halihazırda bir karakterle satış ekranındayken bile satış yapabilmek için en az 3-4 tık yapmanız gerekiyor. "Satmak istediğinizden emin misiniz?", "Kaç tanesini satayım?", "Satıyorum bak, demedi deme", "Sattım!" Ha, bir de arada olur da indirim yakalarsanız yaptığınız satıştan, "Şu kadar indirim yaptırdım bak!" diye göstermesini de katın araya...

Hadi buna da bir kulp bulup "ben alım-satım işleriyle çok vakit geçirmiyorum, geçirsem de çok önemli değil, önemli olan oynanış, ondan haber ver" desenız... Aslında *Witcher 2*'dekine benzer şekilde komut verirken etrafın yavaşlaması çok hoş bir tat katmış. Eh, oynanış olarak da bayağı bayağı eski RYO'ları andırıyor aslında. Ama yine de kontrollerde bir odunluk hisettiriyor kendini. Ama en kötü kısmına gelmedim daha: Seslendirmeler. Ah o seslendirmeler... Jorah Mormont ve Varys dışında herkes ölmüş de içi çürümüş gibi donuk, ruhsuz konuşuyor. O ikisinin iyi olma sebebi de doğrudan dizideki oyuncuları tarafından seslendiriliyor olmaları zaten. Oyunun ana karakterleri de zaman zaman ortalamanın üstüne çıksalar da genel olarak vasatın altında kalıyorlar.

YİNE Mİ?

Ahh ahh... Cyanide senaryoyu yazarken on numara iş çıkarmış ama, diğer kısımlarda da benzer bir başarı gösterselermiş keşke. Mesela Witcher 2'nin grafik motoru RED Engine resmen Game of Thrones oyunu yapılsın diye yaratılmış gibi duruyor. Al o motoru, görsel anlamda ortalığı yıkan bir oyun yap, bu çamur gibi grafikleri olan, odun animasyonlu oyun yerine, değil mi? Witcher 2 demişken savaş sisteminde ondan esinlenilen şeyler var, ama keşke hazır esinlenmişken biraz daha onu model seçseymişsiniz kendinize... Bak onda sıkılıyor mu hiç? Ha, bir de adam gibi ses sanatçıları tuttunuz mu... Al sana efsane bir RYO oyunu işte. İşte demek ki ben olsam Yılın RYO'su bile olurmuş bu yahu...



PC 360 PS3

"ONLY A CAT OF DIFFERENT COAT, THAT'S ALL THE TRUTH I KNOW."
Böyle yerden yere vuruyormuşum gibi görünüyor, "Abi elmas dedin ama kömürmüş bu" diyorsunuz biliyorum. Oyunun kötü yanlarını en baştan aradan çıkardım ki, beni asıl çeken yanlarına uzun uzun değinebileyim. Oyuna Mors Westford olarak kitap zaman çizelgesine göre ilk kitabın biraz daha öncesinde başlıyoruz. Mors, önceden Lannister'lara bağlı olan Westford ailesinden gelse de, omuzlarına siyah pelerini atıp Night Watch'a katıldığı gün geçmişiyle bağını koparmış durumda. İlk görevi de seriye aşina olanlara gayet tanıdık gelecek şekilde yeminini bozarak Sur'dan kaçmaya çalışan bir arkadaşını bulup geri getirmek ve idam etmek üzerine gerçekleşiyor. Ancak Mors'un tüm olayı bu değil, kendisi aynı zamanda bir Skinchanger. Bu yüzden Mors olarak oynarken istediğimiz zaman Mors'un köpeğinin kontrolünü alarak sürüden ayrılmış düşmanların boğazını parçalamak, koku üzerinden iz sürmek, sağa sola gizlenmiş ganimetleri bulmak gibi atraksiyonlara da girebiliyoruz.

Gelelim diğer karaktere, yani Alester Sarwyck'e. Sarwyck ailesi de yine aynen Westford ailesi gibi Lannister'lara bağlı köklü ailelerden. Ancak Alester'ın asıl enteresan yanı, Westeros'un ötesinden döndüğünde yanında R'hllor inancını da beraberinde getiren bir rahip olması. Mors'un köpeği gibi Alester da ikincil bir yetenek ağacına sahip, burada da tanrısıyla olan bağının artışıyla güçlenen çeşitli ateş güçleri yer alıyor. Kılıcını alevlendirmek gibi basit numaralarla başlayıp savaşta düşerken Wildfire patlamaları yaratarak düşmanlarını yakmaya kadar gidiyor bu. Alester'ın hikâyesi Mors'unkinin aksine ana senaryonun birkaç ay öncesinde başlayıp yavaş yavaş ilerleyerek Mors'unkine yetişiyor. Karakter yetenekleri ve karakterler yeterince ilginç gördüğünüz üzere. Kendinize güzel kombolar yaratmakta pek zorlanmıyorsunuz, üstüne bir de iki karakter için de üçer ana sınıf olduğunu, bu sınıflardan ikisini seçebildiğimizi düşünürsek karakter geliştirme kısmının hayli zengin olduğunu söylemek mümkün. Yedinci seviyeye vardığınızda isterseniz ikinci bir sınıf yerine mevcut sınıfınızın daha gelişmiş versiyonunun açılması da hoş bir detay olmuş ayrıca.

Oyunun asıl parıl parıl parladığı kısma geldik nihayet: Hikâye. Eğer gerçekten sıkı bir ASOIAF hayranıysanız muhtemelen hikâye kısmına bayılacaksınız. Kitaplardan hemen önce başlayan hikâyede tanıdık isimlerle ilgili dedikodular sıkça kulağınıza çalınıyor. Sağda solda gezinirken "Ya duydun mu, Ned Stark'ın piçi siyahlara bürünmüş!", "Kral'ın Eli Jon Arryn ölmüş!" gibisinden seriyi sevenleri mest edecek şeyler duymanız gayet normal o yüzden. Ayrıyetten kitapların öncesinde gerçekleşen (özellikle Mors tarafında) bazı olaylar ve detaylar gerçekten güzel düşünülmüş. Zaten iş hikâyeye geldiğinde oyun resmen bas bas "Evet, tam bir George Martin kitabıyım ben!" diye bağırıyor. Yine tam bir Taht Oyunları dönüyor ortada. Birbirinin arkasından iş çevirenler, karanlık sırlar, entrikalar, hiç uyarmadan bir anda harcanan karakterler... Hepsi tam bekleyeceğiniz şekilde oyunda da bulunuyor.

Sadece o da değil, hikâye sık sık karşınıza çeşitli seçimler çıkartıyor. Ve işin güzel yanı, yaptığınız seçimlerle gerçekten çok fazla şeyi değiştirebiliyorsunuz. Üstelik "Tamam, şahane seçim yaptım" dediğiniz anda aslında o seçiminizin sonucu sizi bambaşka yerlere götürüp hazırlıksız da yakalayabiliyor. Oyunun benim görebildiğim toplam dört sonunun dördü de tam seriye ve bir RYO'ya yakışır sonlar olmuş, iki oyun boyunca geliştirdiği hikâyeyi "uzay sihri" yapıp mahveden bazı oyunların örnek alması dileğiyle...

Tam bir "Ned Stark" demiştim oyun için, değil mi? Aynen onun gibi, bir şeyleri iyi yönde değiştirmeye çabalıyor, "onurlu olanı" yapmak için debeleniyor adeta. Ama sonuç olarak hedefi parmaklarının arasından kayıp gidiyor maalesef. Biraz daha yetenekli ve imkanları olan bir ekibin elinde gerçekten efsane olabilecekken aksayan yanları yüzünden "orta karar" seviyesinde kalmasına razı olunmuş resmen. Sabırlı bir oyuncuysanız, hikâye için sonsuz krediniz varsa *Game of Thrones* gerçekten severek oynayacağınız bir oyun olabilir. Ama bütünlüklü bir oyun deneyimi için *Witcher 2* gibi daha başarılı örneklere yönelmeniz daha akıllıca olacaktır...



KAÇ GEYİK BİR EJDERHA EDER?

Westeros'ta para değerleri alışık olduğumuzdan bir hayli farklı olduğundan kafanız karışabilir. Başlarda çulsuzsunuz ama paranızı biriktirmeye bakın. Özellikle Chapter 8'den sonra Alester ile arena dövüşlerinden çok sağlam para kırmaya başlayacaksınız. Ayrıca unutmamanız gereken en önemli şeylerden birisi: 210 gümüş geyik 1 altın ejderha, 1 gümüş geyik de 16 bakır groat eder.

MAESTER MARTIN İLE WESTEROS TARİHİ

Oyunun sonlarına doğru bir noktada Maester Martin ile karşılaşacaksınız. Birçoğunuz zaten fark edecektir ama kendisi doğrudan serinin yazarı George R. R. Martin'e gönderme aslında. Hatta bir noktada kendisiyle altıncı kitabını yazmakta olduğu Westeros tarihçesiyle ilgili oldukça eğlenceli ve komik bir sohbete de girebiliyorsunuz. George Martin'in 6 yılda bir kitap çıkarma huyundan haberdarsanız kaçırmayın derim.





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Başarılı ve seriye yakışır senaryosu
- ✔ Seçimler ve sonuçları
- ✔ Hem ana karakterler, hem düşmanlar çok zengin arka planlara sahip
- ✔ Karakter gelişimi
- ✖ Unreal Engine 3 bu kadar kötü kullanılmamalı
- ✖ Seslendirmeler çok fena!
- ✖ Savaşlar bazen çok sıkıyor
- ✖ Menüler ve kontroller çok hantal
- ✖ Bug'lar...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Yakın zamanda oynayacağınız en sağlam senaryolardan birine sahip... Tabii hatalarına göz yumabilecek kadar sabırlıysanız.

7,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon - RYO → **Yapım:** Cyanide Studios → **Dağıtım:** Atlus Co. / Tiglon → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.gameofthrones-rpg.com

AĞRI KESİCİ VE ALKOL ÇOK YANLIŞ BİR İKİLİDİR -SİNAN AKKOL

MAX PAYNE® 3

ASKERE GİTTİĞİNİZDE bir hafta içinde elinize silah verilir. Ve size ilk öğretilen şey "sakın arkadaşınıza doğrultup tetik düşürmeyin" olur. Ama daha ilk on beş dakikada herkes birbirini vurmuştur! Klik ŞLAK, klik ŞLAK! Herkes bilir o "klik"in yerine BAM efekti gelse ne olacağını, ama yine de herkes maksimum beş gündür tanıdığı asker arkadaşının yüzüne ehiehi diye gülerek doğrultur o silahı.

HER ERKEK ÇOCUĞU MANYAKTIR BİRAZ

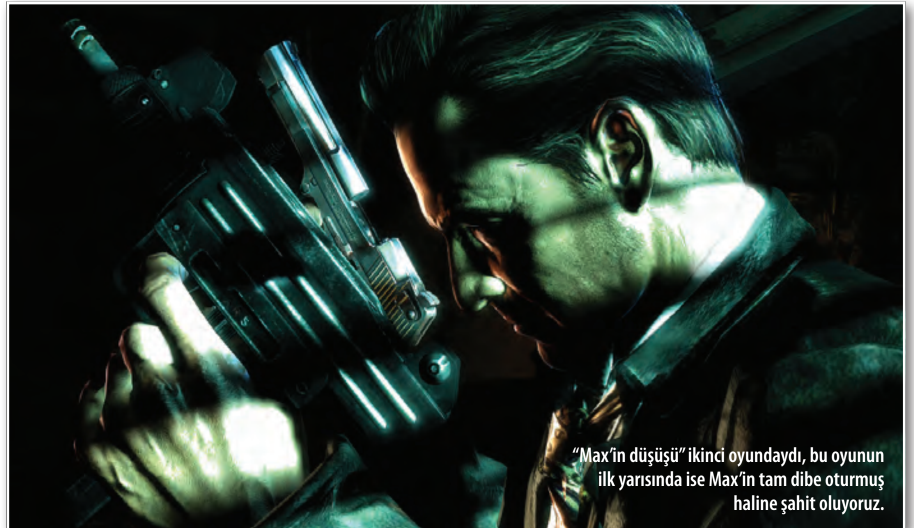
Oysa ki, ben silahlardan nefret ederim. Edinmek istemem, sahibi olan tanıdıklarım gözümde bir kademe düşer. İnsana içinde olmayan cesareti, dışarıdan destekle yanlış yerlerde kullanma gücü verir silah. Anlamak ve yaşatmaktan çok daha kolay hale gelir savunmak ve öldürmek. Ceketini sıyırınca adaletin üstüne çıkarsın birden. Oysa ki bilmez mi kimse, bir filmde bir silah gösteriliyorsa nasıl o silah patlamak zorundaysa, gerçek hayatta www.SilahSepeti.com'dan satın alındığı anda bir silah, birisini üzmek zorundadır er veya geç.

Silahları gerçek hayatta ne kadar itici buluyorsam, yirmi beş yıldır "taramalı silahlı" oyunları da o kadar severim. Bu nedenle, az sonra okuyacağınız işbu *Max Payne 3* arzuhali de, bu sanal silahlara ve onların sanal kişiler üzerindeki etkilerine güzellemeler içermektedir. E, ne de olsa ben de bir erkek çocuğuyum ve her erkek çocuğu biraz manyak olur :)

PARMAK ARASI MAX PAYNE

Herkes üçüncü oyunun New York'ta veya karanlık bir atmosferde geçmiyor olmasına çemkiredursun, bence *Max Payne 3*'e arkaplan olarak Brezilya gibi renkli bir ortamın seçilmesi iyi olmuş. Oyun zaten ruhunda bir acı, bir karanlık taşıyor: Max, etrafına ümitsizlik ve karanlık saçan, ama bir yandan da bundan mutsuz olan, sonra da bunun acısını kendinden çıkaran tam bir karamsarlık jeneratörü. Oyunun film-noir havasının özünde New York değil, Max bulunuyor. O da değil Brezilya, Bora Bora'ya gitse orada da karanlık bir atmosfere çekerdi oyunu.

Geçen ay Umut'un yazdığı şahane incelemeden sonra, bu PC versiyonu incelemesinde derinlemesine karakter tahliline girmek istemiyorum. Ancak Max artık iyice düşmüş, *Fall of Max Payne*'den sonra artık yükselmesini bekliyor insan, ama düşmekte sınır yokmuş dedirtiyor Max'in filmin, aman, oyunun başındaki hali. Sonuçta denizin dibi kum, ama onu da kazıp daha da derine gömebilirsiniz kendinizi. Max de öyle yapmış, kendisini iki saniye koşunca nefes nefese kalan, bir ağrı kesici müptelası, alkolik olarak buluyoruz. Adeta ölmek için yaşıyor. Kaybettiği kadınların, kaybettiği dostların, toprağın altına gönderdiği yanlış insanların acısının bitmesini arzuluyor. Ama bir yanı da ölmek istemiyor, daha koruyacağı çok sayıda kadın ve sıkılacak çok sayıda mermisi var.


"Max'in düşüşü" ikinci oyundaydı, bu oyunun ilk yarısında ise Max'in tam dibe oturmuş haline şahit oluyoruz.

Böyle başlıyor bu barut ve namlu ateşi balesi: Bir kutu ağrı kesici ve iki şişe viskiyle. Ve biliyorsunuz ki, buradan daha dibe çok rahat gidebilir Max. O zaman neden gitmesin ki?



"Max, beni zorla Bonus reklamlarında oynatmak için Türkiye'den adam yollamışlar Max!" "Şşş, sakin ol, o dolaba saklan ve şu 100 liralık alışverişime 1 lira kazandır."

BARUT VE NAMLU ATEŞİ BALESİ

Bazen bana sorarlar, "Sen olsan nasıl bir oyun yapardın?" Bu zor bir soru. Bir evren, bir karakter yok aklımda. Ama hayalimde bir oyun var ve hâlâ tam olarak hiçbir oyunda bu hayalimdeki özelliklerle karşılaşmadım. Birinci hayalim, karşılaştığımız her düşmanın, tıpkı gerçek bir insanla kapışıyormuş hissini verecek şekilde bizi zorladığı, taktik değiştirdiği, hiç beklemediğimiz davranışlarla bütün bir bölümü kullanarak bizi alt etmeye çabaladığı bir oyun olması. Tabii bu hayale çok uzağız, elindeki su tabancasını atıp yerden shotgun'ı veya köşede dönüp duran medikit'i almayı bile akıl edecek kadar yapay zekâ koymaya yeriniyor yapımcılar, "Aman oyuncuyu zorlamayalım, takılmadan yağ gibi ilerlesin" zihniyeti nedeniyle. Ayrıca böyle bir oyun sizi sonsuza kadar eğlendirebilir, bu da yeni oyunlara dolarcıklarınızı harcamanızı engelleyecektir, ki bunu hiç istemeyiz değil mi?

Oyun dünyasından hâlâ beklediğim ikinci hayalim ise gerçekçilikle eğlenceyi tam kıvamında harmanlamayı başarmış bir kılıç ve silah oyunu... Şükürler olsun ki *Max Payne 3* işte bu son dileğimi büyük ölçüde yerine getiriyor.

İçinde silah olan her oyun için söylüyorum, benim için ilk önemli şey çatışma hissinin nasıl olduğudur. Mermi isabetinin tokluğu, düşmanların savunma, siper alma ve saldırılarındaki gerçekçilik ve eğlence dengesi çok önemlidir. *CoD* mesela, *MW1* ile bu dengeyi mükemmel bir şekilde yakalamışken, artık "aynı yerlerden spawn olan sayısız düşman" modeli çatışmalarıyla anlamını yitirdi.

Max Payne 3 silahlı çatışmayı en iyi şekilde tutturan oyun olmuş. Ayağa kalkmak, eğilmek, şarjör değiştirmek, hangi silahı atıp yerine hangisini alacağınıza karar vermek gibi diğer oyunlarda pek önemsiz hale gelen detaylar, *MP3*'te ölüm kalım meselesi gibi birer taktik meselesi haline gelmiş. Siper arkasından çatışırken, şimdi körlemesine mi ateş etseniz, yoksa karşıdaki iki kişi saklanırken üçüncüye siperden çıkıp headshot mı çaksanız... Sonra camdan uçarak atlarım, düşerken birini alsam, yerde yatarken diğerini görecek bir pozisyonda olur muyum acaba? Kalkmaya çabalarken kafama kurşun yer miyim ki? Kalkarken bullet-time'a geçsem ya? Tüm bu kararları bir saniye içinde veriyor ve ikinci saniyede sonucunu (ya ölümle ya da yaşayacağınız birkaç hayati saniyeyle) karşılığını alıyorsunuz. Ve sürekli geriliyorsunuz. Çünkü en ufak yanlış hareketinizde "tak" diye ölüyorsunuz!

PC'NİN GÜZELLİKLERİ

Geçen ay PS3'te incelerken *MP3*'ü, Volkan'ın oyunun ne kadar zor olduğundan yakındığını hatırlıyorum da, bu oyun resmen klavye ve fare için yapılmış. Havada ağır çekimde uçarken, düşmana kilitlenmeye gerek kalmadan üç-dört headshot çakmak ancak fare keskinliğinde mümkün bir iş ve konsolda oynamaktan çok daha tatmin edici. PC'nin bir üstünlüğü ise DirectX 11 desteği sayesinde oyunun inanılması güç güzellikte sahneleri olması ve yakın çekim sinematiklerde karakterlerin inanılmaz gözükmesi. Konsolda fark etmemiştim, Max'in koşarken ceketinin kırışması bile göze hoş gözüküyor bu grafiklerle!

Oyun genel geçer tasarım kurallarına tezat bir şekilde vasat bölümlerle başlayıp mükemmel bölümlere doğru yelken açıyor... Bir kere, bölüm çeşitliliği inanılmaz: Sao Paulo, New York, Panama'yı arkaplan olarak kullanan oyunda, lüks dairelerden sefaletin kol gezdiği Favela'lara, bir bar çatışmasından ultra lüks bir yata, bir morgdan Brezilya'nın ünlü bir takımının stadyumuna, tropik ormandan New York mezarlığına kadar o kadar farklı mekânlarda çatışmaya giriyorsunuz ki, "bölüm çeşitliliği çok az" demeye kalkan birisinin ağzına otomatik bir yumruk geliyor.

Bu bölümlerden özellikle Brezilya'nın gelir dengesizliğinin en büyük göstergesi olan gecekondu mahalleleri olan Favela'nın çok başarılı olduğu şüphesiz. Bu doku daha önce *Modern Warfare 2*'de ve birkaç başka oyunda da kullanıldı, ama hiçbirinde *MP3*'teki kadar başarılı işlenmemiş, oradaki sefaleti ve insanları ve yaşayışı bu kadar iyi yansıtamamıştı.



ESKİ MAX'E YENİ NUMARALAR

Oyuna yeni eklenen bir mekanik siper almak. "*Ouuwww! Olur mu canım öyle şey, Max Payne dediğin açıktan, çatır çatır çatışır... Kapılardan uçarak giren adama siper almak yakışır mı?*" bağrışmaları arasında sesimi duyurabilirsem eğer, bence siper alma olmasa *MP3* çok yavan bir oyun olurmuş. Çatışmalar sırasında yavaş yavaş yok olan siperin arkasına büzüşmek, çıkmak için doğru anı kollamak veya sağdan soldan sayıca üstün düşmanların çevrenizi sardığını görmek oyuna çok şey katıyor, inanın.

Diğer bir yeni mekanik, Last Man Standing modu. Bu, eğer ölümcül bir yara alırsanız ve elinizde bir ağrı kesici varsa, size ölmeden önce on saniye süre tanıyor. Bu süre içinde sizi vuran adamı vurabilirseniz, ağrı kesiciyi otomatikman kullanıp yere düşüyor ve kalkıp çatışmaya devam ediyorsunuz.

Bullet-time ve bullet-dodge hareketlerinin sinematik etkisi acayip artırılmış. Etraftaki son düşmanı vurduğunuzda sağ tuşa basılı tutarsanız eğer, merminin uçuşunu takip ediyorsunuz. Ve bu sırada ateş etmeye devam ederek düşmanı kevgire çevirebiliyorsunuz.

Oyunun Euphoria adlı fizik motoru gerçekten harikalar yaratıyor. Mermi yiyen bir adam nasıl hareket eder, nasıl düşer? Bir oyunda görebileceğiniz en gerçekçi şekilde gösteriyor bunu *MP3* size. Tabii bunun bir oyun olduğunu hatırlatan anlar da olmuyor değil, birdenbire yerde breakdance'e başlayan veya yerde vura vura 100 metre sürüklediğiniz düşmanlar olabiliyor, ama bunlar da birer gülümseme bırakıyor ancak geride.

Oyunun ömrü oldukça uzun. Bir kere 12-13 saat sürüyor tek kişilik senaryo ve iki yeni zorluk seviyesi açılıyor. Etrafı araştırarak bulabileceğiniz altın silahlar, hikâyedeki ufak gedikleri kapatan ipuçları, bir-iki yerde karşılaşacağınız TV şovları falan derken, oyun

>


Yakın kamera çekimleri ve ağır çekimlerin ne kadar sinematik olduğunu ekran görüntüleri anlatamıyor.



Oyun boyunca çok fırsat bulamasanız da, çok yakınınıza giren düşmanlar üstünde uygulayabileceğiniz "bitiriş" hareketleri var.

ELİMDEKİ SON SİLAHIN MERMİSİ BİTTİ. BEN SİPERDEN FIRLARKEN ASKER DE TABANCASINI ÇEKMEK İÇİN ELİNİ BELİNE GÖTÜRÜYOR

evreni tamamen doldurulmuş. Diğer tek kişilik oyun modlarından sürekli adam vurmanız gereken New York Minute ve Arcade modları ise puan ve süre konularında arkadaşlarınızla kapışmanızı sağlıyor. Yani tek kişilik bir oyunun hiç sıkmadan rahat 15 saat ömür var. Multiplayer'a ise az sonra gireceğim.

MERMİYLE ETİN BULUŞMASI

Rockstar'ın ana konu ne olursa olsun, her türden popüler kültürü (okul, vahşi batı, modern şehir, şiddet vs.) mükemmel bir şekilde tetkik etme, özünü tanımlama ve oyunlaştırma konusunda öyle bir yeteneği var ki, başka hiçbir firmada bulamazsınız. Türkiye'yi, İstanbul'u konu alan bir oyun yapsalar, bizim kendimize itiraf edemediğimiz negatiflikleri çatır çatır yüzümüze çarparlar. Keşke yapsalar...

Adamların iyi yaptığı bir başka şey de, bu ruhu en son teknolojiyle en iyi şekilde harmanlamak. Yazının başlarında söylediğim gibi, *Max Payne* bugüne kadar gördüğüm gerçekçilik/eğlence dengesini en iyi şekilde tutturmuş olan "taramalı-yürümeli" oyun... Merminin ete nasıl girmesi gerektiğini, o etin sahibinin nasıl tepki vereceğini ve bunun gözümüze nasıl sunulacağını o kadar iyi çalışmış ki Rockstar, bundan sonra 3rd person shooter'lara, hatta FPS'lere bile ortam dar gelecek bayağı. Üstelik bu hareketlerin hiçbiri önceden belirlenmiş değil, rakip hangi silahla, neresinden vuruldu, o sırada nerede duruyordu, üstünde zırhı var mıydı... Tüm bunları hesaba katarak düşmanın animasyonunu belirleyen Euphoria motoru mucizeler yaratıyor.

Çatışmalarda karşılaşacaklarınızdan sadece birkaç örnek vereyim size: Lüks bir restoranda çatışıyoruz. Ben siper arkasından birkaç el sıkıyorum. Karşımdaki üç rakipten birisi göğsünden vuruluyor, göğsünü tutup yere düşüyor, acıyla düşerken birkaç el yere ateş ediyor... Ben diğerlerine dikkatimi vermişken o da nesi? Yerdeki adam zorla doğruluyor, göğsünü tutarak bana doğru gelmeye başlıyor ve ateş ediyor?! Ölmemiş miydin sen yahu? Ama ben ona dönüp ateş edene kadar, dizlerinin üstüne çöküyor, sonra da yüzüstü yere kapaklanıyor.

Bir diğer bölümde, özel time karşı çatışıyorum. Ben 15-20 basamaklı bir merdivenin başındayım ve aşağıdan iki asker geliyor. Çok az sağlığım var, ama çıkıp birini kafadan, diğerini göğsünden vuruyorum. Göğsünden vurulanın çelik yeleği var ama darbenin etkisiyle geri geri sendeleyerek merdivenden birkaç basamak aşağı iniyor ve elindeki tüfeği düşürüyor. Ben çıkıp tekrar ateş ediyorum ki, o korkunç "klik" sesini duyuyorum! Elimdeki son silahın mermisi bitti. Hızla çalışıyor beynim, siperden fırlayıp bullet-time'a geçerken, sendeleyen asker de tabancasını kılıfından çekmek için elini beline götürüyor! Koşarak merdivenden iniyorum, "F"ye basıyorum bu bitmeyen üç saniye boyunca, Max yerde yuvarlanıyor, askerin düşürdüğü shotgun'ı alıp birden ayağa kalktığında asker de tabancayı tam kafama doğrultmuş, aramızda otuz santim mesafe kalıyor. "V"ye basarak dipçiği suratına geçiriyorum ve kamera ikimizi dramatik bir pozda gösterirken tetiğe basıyorum...

Aksiyon oyunu konusunda uzmanlaşmış bütün firmalar film gibi oyun yapmaya uğraşırken, oyunların içine minimal düzeyde kontrolde olduğumuz film sekansları atmaya o kadar alıştılar ki çoğu arada "oyun"u yapmayı unutabiliyor (*Call of Duty*, sözüm sana). Rockstar ise müthiş bir ustalıkla, çizgisel bir oyun içinde her seferinde değişen ve kendiliğinden gelişen mini film sahneleri yaşatmayı başarıyor bize.

Aklıma gelmişken, bir detaya gösterilen özene de şapka çıkartmak lazım: Tüfeklerden fırlayan kovanlar bazı camları kırabiliyor! Rockstar'dan başka hangi manyak firma tutup boş kovanlara ve kırık cama bir

OYUNU DAHA ZOR VE GERÇEKÇİ HALE GETİRMEK İÇİN

- Oyunun müzikleri çok çok iyi ama tam çatışma atmosferine girmek için müziği çok kısıp (hatta kapatıp), silah seslerini sonuna kadar duyun.
- Açık olan zorluk seviyelerinden en üsttekini oynayın. Reticule'u Always White yapın... Böylece imlecin adamın üstünde olduğunu anlayamazsınız. Ve son olarak Kill Indicator'ı da kapatın. Böylece yere düşen adamın öldüğünden asla emin olamazsınız.

Haydi kolay gelsin :)


Max Payne'deki vurulma, savrulma, kırılma, çatışma fiziklerini gördükten sonra, diğer aksiyon oyunlarının alayı hafif kalıyor bu konuda.

hitbox ve fiziksel etki atar, bilemiyorum!

BERABER DANS EDELİM

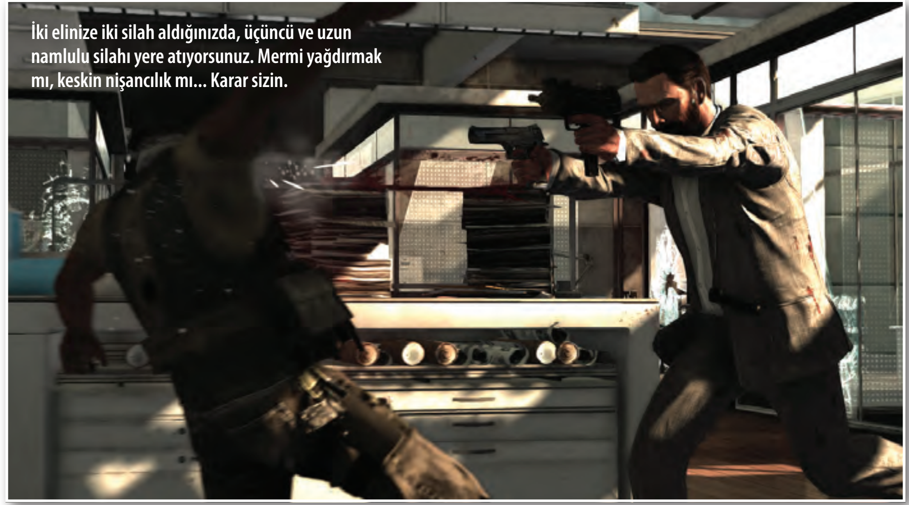
Rockstar *Call of Duty* serisinin en güçlü yanı olan multiplayer'ı çok iyi çalışmış. O kadar iyi çalışmış ki, "Vay! Adamlar rank'inden silah gelişimine, prestijinden perk'lerine kadar her şeyi çarpmış" diye kızamıyorum bile. Çok çok iyi çarpmışlar çünkü :)

Bir kere, oyun çok dengeli. Multisiyle ünlü pek çok oyunun makus talihi, oyun çıktıktan sonraki üç-dört hafta oyunu alanların multi oynayacak adam ararken in cin top oynayan sunucularla karşılaşmasıdır. *Max Payne 3*'te ise giderek artan bir oyuncu kitlesi var. Üstelik yeni oyuncuların ezilmeden oynayabilecekleri Rookie sunucular, Normal sunucular ve 5000'den fazla leşi olan ustaların takıldığı Hardcore sunucular olarak bir ayrım da yapılmış.

Deathmatch, Team Deathmatch modlarının haricinde Payne Killer ve Gang Wars bölümleri gibi kendine has modları da var. Gang Wars'da oyun içindeki bazı bölümlerdeki iki çetenin çatışmasını beş bölüm boyunca oynuyoruz. Her bölümde amaçlar değişiyor, pek takılmasanız da bir hikâyesi bile var bunların. Ama olay dönüp dolaşıp beşinci bölümde iki takımın birbirini tepelediği Team Deathmatch'e bağlanıyor. Bence bu biraz zayıf olmuş, koca dört bölüm boyunca yaptıklarımız sadece birkaç ekstra hak sağlıyor bu beşinci bölümde.

Hem multiplayer, hem de tek kişilik modda kazandığınız puanlar ve paralarla yeni silahlar, Burst özellikleri ve zırhlar/kıyafetler alıyorsunuz. Üstünüzde ne kadar çok şey taşırsanız o kadar yavaş koştuğunuzdan, mümkün mertebe tek bir silah ve hafif bir zırh alın yeter. Zaten ikinci silahı çekecek kadar yaşamıyorsunuz, çok ihtiyacınız olursa da ölenlerden alabilirsiniz.

Kısacası, *MP3*'ün multisi birçok oyundaki gibi "yaptık oldu" değil, çok ciddi zamanınızı almaya gebe bir mod olmuş. Ve oyunun değerini katladığı da aşikar. Bir de şu skor tablosunu hack'leyip 999.999.999.998 puan yazan haytaları temizlese Rockstar, ne güzel olacak.


İki elinize iki silah aldığınızda, üçüncü ve uzun namlulu silahı yere atıyorsunuz. Mermi yağdırmak mı, keskin nişancılık mı... Karar sizin.

DİKENLER DİKENLER

Her gülün bir dikeni vardır, *MP3*'ün de var elbet. Çok çok çook uzun süre çatışmak bir süre sonra bayabiliyor. Özünde çatışma olan bir oyunda bundan sıkılmak komik tabii, ama bir oyunun hız denetimini doğru yapmak da Oyun Tasarım 101 derslerinde gösterilir. Özellikle oyunun son üçte birlik kısmı çelik zırhlı ve zorunlu headshot gerektiren düşmanları nedeniyle "artık bitse de gitsek" şeklinde geçiyor.

Çelik zırh demişken, Rockstar'ın bölüm sonu canavarı mantığına da değinmek istiyorum. Oyunda dört-beş yerde çıkan çelik zırhlı ve miğferli askerler ve zırhlı araç kapışmaları resmen "buraya oyuncuyu zorlayacak boss koymamız lazım ama oyunu da gerçekçi yaptık bir kere, kafadan tek mermiyle ölmeyecek bir insanı nasıl yapacağız" diye Rockstar'ın zorlaması olmuş. Kafasına yüz mermi yedikten sonra hâlâ ölmeyen bir adamla kapışmanın inan hiçbir keyfi yok Rockstar'cığım... Özellikle de ben siperin arkasındayken araya sinematik sokup o tank zırhındaki adamın karşısında beni kabak gibi bırakman, çok ucuz bir numara olmuş.

Ve oyunu dijital olarak indireceklere bir uyarı: Oyun tam 26GB! Oyunu dijital olarak satın aldıysanız dikkat edin, kota mota bırakmıyor. Ayrıca kurulumdan sonra 28GB daha yer gerekiyor, yani sabit diskinizde ciddi bir boşluğa ihtiyacınız var. Ama o dokuları, sinematik oynanışı görünce o gigabyte'ların nereye gittiğini anlıyorsunuz. Yalnız ara videolardaki o renkli geçiş efekti çok fazlaca tekrarlandığından sıkıntı verdi bana.

Bu ufak eksilerine rağmen *Max Payne 3*'ün PC versiyonu her yönüyle beklediğimize değen bir deneyim sunuyor. Eğer aksiyon oyunlarını seviyorsanız, Max'in son macerasında ona eşlik etmek ve karamsar yorumlarına bilgece baş sallamak boynunuzun borcu olsun. Rockstar daha iyisini yapana kadar "taramalı-yürümeli" oyunlarda bundan daha iyisini zor bulursunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Silahların hissi ✔ Fizik motoru ✔ Sinematikler ✔ Multiplayer'ın tamamı ✖ Hikâye ve birçok karakter tam oturmamış sanki. ✖ Max'in her şeye karamsar bir tepkide bulunması ✖ Zorlama boss'lar





Uncharted 3 > Max Payne 3 > Stranglehold


"Alo! Ömer Üründül'ün yerine yorumcu olarak maça beni göndermeniz hiç iyi bir fikir değilmiş, adam çok ciddi, makamını geri istiyor, korkuyorum. Orda mısınız? Aloooa!"

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rockstar → **Dağıtım:** 2K / Aral İthalat → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 150 TL
→ **Dijital İndirme:** Playstore (99 TL) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.rockstargames.com/maxpayne3

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

"Max'in zamanı geçti, o artık yaşlı bir adam" diyenlerin yüzüne tokat gibi inen, muhteşem bir aksiyon oyunu.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PS3 PC 360





Çimento fabrikalarının bu kadar güzel göründüğünü kim bilebilirdi? Haritalardaki detay seviyesi oldukça fazla, bu da hedef almayı zorlaştırıyor.



İSTEMİYORUM DİYORUM, HÂLÂ GETİRİYORLAR -ALİ SEZGİN

MODERN WARFARE 3 COLLECTION 2

PEK ÇOĞUMUZ İÇİN *Modern Warfare* ve beraberinde getirdiği Üçüncü Dünya Savaşı biteli çok oldu ama bazılarımız için savaş hâlâ sürüyor zira eklenti paketleri bilmek bilmiyor. Yıllarca savaşan, el bombası atan oyunculara kızan, tabancasında kurşunu kalmamış oyuncular muhtemelen çoktan bütün içeriği yalayıp yutmuşlardır ama sizin benim gibi sıradan oyuncular? *Modern Warfare 3,* 15 dolar karşılığında da olsa yeniden canlandırılmalı mı yoksa ömrünü tamamladığını kabullenmeli mi?

Collection 2, toplamda iki Specs Ops, üç Multiplayer ve yeni oyun modu Face-off'a ait iki yeni haritayı beraberinde getiriyor. Öncelikle Face-off modunda başlamak uygun olur, zira bir *Modern Warfare* eklentisinde yeni bir oyun modu getirilecek kadar zahmet edildiğini ilk defa görüyorum. Face-off, kısmen daha küçük haritalarda tekli, ikili veya üçlü takımların kapıştığı bir oyun seçeneği olarak dikkat çekiyor. Özünde bu modu *Collection 2*'yi almasanız da iki haritayla deneme şansı bulabilirsiniz. Aground ve Erosion haritalarına, paketi almanız durumunda Getaway ve Lookout da ekleniyor. Oyunun bu kadar dar alanlarda, sınırlı oyuncuyla oynanması daha önce resmi olarak denenmemişti ancak iyi çalışıyor. Normal haritalarda beş farklı rotadan saldırabilecekken burada küçük yan yollara ayrılan tek bir yol var. Düşmanla kapışmak her ne kadar kaçınılmaz olsa da şansınızı zorlarsanız arkasından dolanmak ve hatta keskin nişancı olarak oynamak da mümkün.

Kalabalık ve yüksek tempolu alışılageldik *CoD* yerine kısmen daha yavaş oynanan ve oyunu daha hızlı okumanın gerektiği Face-off oldukça hoşuma gitti diyebilirim.

HARİTA MÜHENDİSLİĞİ OKUMAK VARMIŞ

Şahsen özellikle çok oyunculu haritalardan pek beklentim yoktu, zira hem daha önce aldığım *MW* ek paketlerindeki haritalar hem de *Modern Warfare 3*'ün mevcut haritaları yeterince dengeli olmadıkları gibi yaratıcılık konusunda da fazla parlak sayılmazlar. *Collection 2* bu yönden beni oldukça şaşırttı. Hem haritalar iyi düşünülmüş ve detay açısından zengin, hem de ölen düşmanların saçma sapan yerlerden çıkması gibi garip sorunlar söz konusu değil. Üç haritadan ilki olan Sanctuary, tarihi bir Yunan tapınağında geçiyor. Geniş alanlar kadar dar koridorlar, hızlı dönüşler de var. Foundation bir çimento fabrikasında, bol bol seri üretim makinesi arasında geçiyor, ayrıca keskin nişancı oynamayı sevenler için bir üst kat da mevcut. Etraftaki nesneler sayesinde keskin nişancıların işi çok daha zor. Oasis gıcık olduğum tek harita oldu zira tek kişilik senaryodaki hazır materyaller üzerinden yaratılması olsun, her yerin açık ateşe izin veriyor olması olsun ne yazık ki göze hoş gelmesine rağmen dengeli bir bölüm değil.



YİNE Mİ?

Burada keyfinizi bozmak istemiyorum ama sırf paranızı tırtıklamak için çıkarılan eklenti paketlerinden sıkılmadınız mı? Call of Duty önemli değil ama büyük firmaların artık nereden para kazanırız mantığını aşıp oyuncuları kazanmaya çalışmalarının zamanı geldi de geçiyor artık.

Spec Ops haritaları da çok uzun ömürlü olmasalar da oldukça eğlenceliler. Iron Clad kısmen tek kişilik oyunun Hamburg'da geçen bölümlerini anımsatıyor. Bir oyuncu tankı kontrol ederken, diğeri yaya olarak tankın geçmesi için çevredeki araçtır, enkazdır benzeri engelleri patlatması gerekiyor. Kill Switch daha basit bir mantığa dayanıyor. Bir oyuncu sayıca fazla düşmanın üstüne yürümeye çalışırken diğer oyuncu keskin nişancı tüfeğiyle tepeden ona destek oluyor. Eğlenceli ama söylediğim üzere Spec Ops görevlerini birden fazla kez oynamak için hâlâ pek bir neden göremiyorum.

Collection 2 pek çok yönden Activision çatısı altından çıkan "ne yapsak alıyor kerizler" temalı içerik paketlerine göre kaliteli olsa da, hâlâ 15 doların hakkını verdiğini düşünmüyorum. Söylediğim üzere o kadar *MW3* hastasıysanız zaten paketi almışsınızdır, ama *Collection 2*'nin oyunu size yeniden açtıracak bir mucize olduğunu düşünüyorsanız bu korkarım ki pek olası değil.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yeni bir oyun modu ekleniyor ✔ Üç haritadan biri fena değil
✖ Parasının hakkını vermiyor

Battlefield 3: Close Quarters > Borderlands DLC > MW 3 Collection 2



→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Activision → **Dağıtım:** Raven Software → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** callofduty.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Koleksiyon denince insanın aklına daha parlak bir şeyler geliyor.

6,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





Bir parçayı keserken bir başkasını daha kesmek bu oyundaki en büyük kombo.



PC

O SON PARÇAYI KESMEYECEKTİK -VOLKAN TURAN

Tiny & Big: Grandpa's Leftovers

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Özgün oynanış elementleri
- ✔ İyi düzenlenmiş bölümler
- ✔ Değişik bir hikâye konsepti
- ✖ Teknik problemler
- ✖ Görsel anlamda bir süre sonra göz yorması

SANIYORUM Kİ ARTIK bağımsız oyun kültürümüz şekillenmeye başladı. Eskiden "kıytırık" olarak algılanan bu oyunlar, artık büyüklere ilham kaynağı olacak seviyeye geldi. Belki çok azı milyonlara ulaşıyor, ama bağımsız kalabilecek kadar da yaşamaya müsait zemin. *Tiny & Big* de bu kulvarın yolcularından, çıkmadan önce pek çok bağımsız oyun festivalinden ödüller toplayan bir yapım. Onu özel kılan özelliğiyse "kesmek".

BİLEYLENMİŞ LAZER SİLAHI

"*Kurallardan kurtulabildiğin kadar yaratıcı oluyorsun*"dan yola çıkan ekip (ki hiç büyük değiller) diğer bağımsızlar gibi en az bir özelliğinin eşsiz olmasını istemiş. Bu oyunda da zaten büyük bir oynanış mekaniği söz konusu değil. Kes, çıkart veya itekle, yolunu bul veya kaç şeklinde bütün oyunu özetlemek mümkün ama "kesme" işlemi, aklınızda canlandığı gibi değil! Bu oyunda neredeyse her şeyi kesebiliyorsunuz. Kestiğiniz parçalar da gerçekçi bir şekilde kendisini yerçekimine bırakıp düşüyor. Düşen parçalar da düştükleri düzleme göre tepki veriyor. Bazen sırf eğlencesine sağı solu kesseniz de ilk amacınız kendinize çıkış yolu yaratmak. Karşınızda dev bir yapı olduğunu hayal edin, ama kapısı yok! Normal oyunlarda bir kapı konulur ve onun anahtarı için bin beş yüz takla atmanız istenir, ama *Tiny & Big*'de o yapıyı dilim dilim kesmeniz isteniyor! İnanın bana bu farklı ve oldukça keyifli bir iş.

Bu kesme işlemi içinizdeki mimarı, inşaat mühendisini, olmadı sinirden eline balyoz almış amcayı uyandırıyor. "Şimdi şu sütunu en altından düz, sonra 60 dereceyle soldan kessem, hafif bir sağa doğru çeksem, evet şu yamaca doğru düşer" gibi hesaplamalar yapıyor, başarınca da yüksek lisans diplomanızı almış gibi seviniyorsunuz. Elbette her şey fiziğe göre çalıştığı için planlarınız kusursuz işlemiyor. Parçaları yanlış açıdan kesebiliyor, kafanıza düşürebiliyor veya uçurumdan aşağı yollayıp bölüme tekrar başlayabiliyorsunuz.

Oyunun adına gelirsek... Tiny sizsiniz, Big ise oyun boyunca sizi öldürmek isteyen siyah mahlukat. Grandpa's Leftover da size kalan değerli bir miras; *paçalı don*! Big karakteri sizden bunu çalmış, siz de onun peşinde size ait olanı geri almaya çalışıyorsunuz. Big'deki ego ve hırs da (tam anlamıyla) dağlar kadar olduğu için aranızda kıyasıya bir mücadele yaşanıyor. Çoğu bölümde kafanıza yollanan koca kaya parçalarından kaçmaya, Big'in konduğu platformları kesmeye çalışıyorsunuz. Konu sizi aydınlatacak, düşündürecek gibi değil, zaten öyle bir derdi de yok. Yapmışlar, olmuş.



Bazı yapımlar lahanayı andırıyor. Zayıflatsa bari.

BEN OLSAM

Biraz daha fazla bölüm, alternatif yol, ara boss'lar, easter egg'ler eklerdim. Sert müzikler ve argo diyaloglar da gırla olurdu. Serseri aroması şu oyuna yakışmaz mıydı, doğru söyleyin lütfen?

BİRAZ YANLARDAN KESER MİSİN USTAM?

Tiny & Big muhteşemliği kıl payı değilse de yakından kaçırıyor ve beni üzüyor. Yol arkadaşınız "Radyo" boş muhabbetleriyle sizi sıkan ilk etken, ikincisi de heyecansız müzikler. Özellikle bağımsızlarda çok daha iyilerini gördüğümüz için müzik konusu oyuna arka çıkamıyorum, sallamışlar belli ki. Altı ana bölüm insanda "burası kocaman, nasıl çıkacağım yahu?" sorusunu uyandırarak artı puanını kapıyor ama çözümlerin kolay olması hevesimi kursağımda bıraktı. A'dan B'ye gidiş rotası yaratıcılığınıza bırakılmamış. Kestirme yollar var ama yol kısalsa da harcadığınız zaman değişmiyor. Dar alanda koca taşları çekmek, ufacık bir taşın altında kalıp ölmek, milimetrik hesaplarla çektiğiniz sütunun bir anda fizik kurallarını hiçe sayarak düşmesi gibi teknik sorunlar da bazı bölümleri tekrar tekrar oynamanıza neden olduğundan bıktırabiliyor. Çizgi-roman grafiklerini seviyor olsanız da şu sıcak günlerde saatlerce çölde gezmek zorunda kalacağınız için görsel anlamda da oyundan bayabilirsiniz.

Samimi oyunları severim. Samimi olsunlar, hatalı olsunlar. Büyük iddialarla gelip kocaman çuvallayan ne oyunlar gördük. *Tiny & Big* de samimiyet açısından beğenimi kazandı. Bir platform oyununa hoplayıp zıplamanın yanına "kesme" seçeneğini eklemesi bile yeterince ilginç. İşin ucundaki paçalı don ödülüyse ayrı bir konu!

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Platform türünde farklı bir şey olmazsa oynamam diyen hey sen! Bu huyundan vazgeç ama bak T&B bu talebini karşılayacak bir oyun, hadi iyisin!

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Black Pants Studio → **Dağıtım:** Black Pants Studio → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (10$) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.tinyandbig.com

RESONANCE

ÖNCE DARILDIN SONRA SARILDIN -B. EMRE ÜLGEN

SEN BU SATIRLARI okuduğunda ben çoktan bitmiş olacağım sevgili okur. Zira öyle geç kaldım ki, bu yazıyı direktoman matbaadaki ustabaşına teslim etsem yeri var. Ancak böylesine fütursuzca gecikmemde, uzanarak boş boş tavana bakan kendi görüntümü bir arzu nesnesi olarak görmeye başlayacak denli azıtmış patolojik miskinliğim kadar, *Resonance*'ın, hakkında bir kanıya vardığımı sandığım her seferinde beni ters köşeye yatırmasının da payı var. Öyle ki, iki saatlik aralarla bilgisayar başında şunları sayıklıyordum: "dokuz, dokuz, modern bir klasik", "altı nokta beş – zurnanın zırt dediği oyun", "yedi olsun yedi – corlamasın okuyucular", "beş nokta bir, beş nokta bir – o küsurat nerden kim bilir".

USLANMIŞTIM BUZLANMIŞTIM

Su kaynatmadan önceki halime sarıp sakince anlatayım; geçen yılın bağımsız oyun efsanesi *Gemini Rue*'dan beri takip ettiğim *Resonance* (gerçi bu iki oyunun, ikisinin de ücretsiz bir program olan *Adventure Game Studio* ile hazırlanmaları ve bilimkurgu olmaları dışında ortak yanları yok), dünyanın birçok yerinde meydana gelen patlamaları gösteren bir felaket haberi ile açılıyor. Temposu ve tonu çok iyi ayarlanmış bu giriş videosundan sonra zamanda 60 saat geriye gidiyor ve kendimizi *Resonance*'ın dört ana karakterinden biri olan matematikçi Ed'in, benim bekar evimi bile mumla aratacak denli çapaçul dairesinde buluyoruz. Yanında asistanı olarak çalıştığı parçacık fizikçisi Dr. Javier Morales'ten gelen bir telefonla uyanan Ed, Dr. Morales'in, buluşunun kötüye kullanılmasından korktuğunu ve tüm çalışmalarını yok edeceğini söylemesi üzerine fırlayıp çıkıyor. *Resonance*'ın yenilikçi envanter sistemine bir alıştırma olan bu bölümden sonra, oyun boyunca yöneteceğimiz dört karakterin hayatından birer kesit oynadığımız dört küçük gün parçasıyla devam ediyor hikâye. Ed'in yanı sıra Dr. Morales'in yeğeni Anna, bir haber sitesi *blogger*ı olan araştırmacı gazeteci Ray ve kötü polis rolündeki dedektif Bennet'ı tanıtmak için muazzam numaralar yapan bu dört bölümün heyecanıyla ben sahici karakterleri olan bir öykü dinleyeceğimi umarak heyecanlandım. Ama maalesef öyle olmuyor. Oyunun geneline hakim olan kafa karışıklığı, rafine olamama, birçok yöne bir anda atılma hevesi nedeniyle karakterlerin gelişimi de nerdeyse o dört bölümde anlatıldığı yerde duraklıyor ve *Resonance*'ın ilerleyen bölümleri boyunca karakterler çoksatan kitapların taş kafa karakterleri sığlığında kalakalıyorlar.

Dr. Morales'in -laboratuvarında meydana gelen patlama sonucu- ölümünün düğümlediği *Resonance*'ın hikâyesi de aynı tutarsızlıktan mustarip. Oyunun girizgâhı çok heyecanlı, gelişim kısımları tekdüze, zekice kurgulanmış sürprizli sonuç bölümünün ilk yarısı şahane, ikinci yarısıysa baştan aşağı uyduruk. Burada sanıyorum oyunun yaratıcısı (ki kendisi su götürmez bir şekilde Ed'e benziyor) Vince Twelve'in ne çapta bir hikâye anlattığına karar verememesi, kameranın habire karakterlere yaklaşıp yaklaşıp sonra dünyayı kadraja alacak kadar uzaklaşması asıl sorun. Dolayısıyla ne oyunun duygusal temposunun kalbi olan Anna'nın çocukluk travmaları, ne de küresel bir

Resonance'ın duygusal özünü Anna'nın çocukluk hatıraları oluşturuyor.

Gotta hide...gotta hide fast...

EN GÜZEL YERİ

Resonance'ın en güzel yeri, oyunun başlarındaki önemsiz görünen bir sahnenin oyunun sonunda ortaya çıkacak bir sürprize, hatasız bir kurguyla bağlanmasıydı. Böyle bir kurgu yeteneğinin, "mektubun düştü bakayım, aaa sen demek ki katilsin" gibi ucuz şüphe uyandırma numaraları da yapmaya tenezzül etmesi şaşırtıcı.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hikâyenin düğüm ve çözümü ✔ Yenilikçi hafıza sistemi
✖ Hikâyenin tekdüze gelişimi ✖ Sığ karakterler ✖ Tam işlemeyen hafıza sistemi

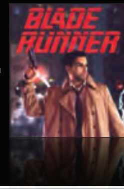
Resonance'ın grafiklerine yerinde bir okuyucu yorumu: "1994 yılında çıkmış, yüksek bütçeli bir oyun gibi."

Bu patlama, oyunun sonunda muazzam bir sürprizle açıklanıyor.





Gemini Rue

>
Blade Runner

>
Resonance




Oyunun en güzel bölümlerden biri – Ed, Anna'ya asılmadan az önce.

komplo teorisinin alengirli detayları inandırıcılığa kavuşabiliyor. Bunların yanı sıra zaman zaman oyuncuya önemli seçimler yapma fırsatı da sunan *Resonance*'ın, "kendin söyle kendin dinle" diyerek özetleyebileceğimiz "*Heavy Rain* Sendromu"na da yakalanmış olduğunu belirteyim. Yani hangi yolu seçerseniz seçin oyun sizi istediği sona doğru sürüklüyor.

Resonance, her ne kadar en son çuvallaması gereken öğesi olan hikâye anlatımında topallasa da arayı türe getirdiği yeniliklerle kapatmaya çalışıyor. Bir macera oyununda genişledikçe, eşyaların kombinasyon sayısını hesaplayarak yarım aklıma üzüldüğüm alışageldiğimiz envanter dışında, uzun dönem ve kısa dönem hafıza olmak üzere iki çeşit envanterimiz daha var. Uzun dönem hafızamızda, önemli olayları ve hatıralarımızı saklıyoruz ve burada saklanacak kayıtlara bir dahlimiz yok. Buna karşın kısa dönem hafızamıza işleyeceğimiz eşyaları kendimiz belirliyoruz. Uzun dönem hafızayı ara ara geçmişi hatırlamakta kullansak da, iki tip hafızanın da asıl rolü diyaloglarda konuşma seçenekleri oluşturmak. Yani diyelim biri size yalan söylediğinde hafızamızdan onu yalanlayan bir hatırayı ya da eşyayı göstererek yalanını ortaya çıkarabiliyoruz (*MotionScan* olsa ağzı çarpılıyor mu diye bakacaktık ama pikselin ağzı yok ki bakasın).

Bu sistemin özgün bir fikir olduğu su götürmez, bizi yormayıp tüm konuşma seçeneklerini çıkaran bir karakter yerine, konuşmak istediğimiz konulara göre eşyaları hafızamıza kaydetmek; yalanları, yakaladığımız ipuçlarını kendimiz öne sürerek ortaya çıkarmak şüphesiz daha zevkli. Ancak bu yeniliğin de zaman zaman suyu çıkıyor. Örneğin, atıyorum bakkala gitme amacınız ekmek almak olmasına rağmen ille de kısa dönem hafızanıza ekmeği atmak zorunda kalmanız çok saçma (balık mıdır mübarek bu karakterler?). Bir de bunların üstüne dört karakteriniz olduğunu da hesaba katarsanız işler iyice karışıyor: "Ekmek kimin hafızasındaydı yaae?" diyerek çıldırmanız işten değil (bir örnek verdim içinden çıkamıyorum, biraz daha uzatırsam kendi oyunum ortaya çıkacak; "ekmek kavgası"). *(Ben anladım; oyunda ekmek var, oltaya takıp balık tutuyoruz onunla. Balığı da bakkala satıyoruz. -Serp.)*

Birden fazla karakter mevzuu da *Resonance*'ın yarı yarıya kıvırabildiği hususlardan. Her karakterin hayattaki konumuna göre ayrıcalıklarının olması (örneğin doktor hastanede rahatça dolaşabiliyor – abaaaav), oyuna fazladan bir zorluk katmanı ekliyor – bu da bir macera oyunu için fena bir özellik sayılmaz. Yalnız envanterdeki eşyaların değişimi, bazı bölümlerde delirtici zaman kayıplarına yol açabiliyor. Her alışverişte "–Anna –Efendim? –Al –Aldım –Verdim –Ben seni yendim" türünden bir diyalog (ben oyun incelemesi yazacağıma yerel tekerlemeler sözlüğü filan yazmalıyım) dinlememiz bir yana, yürüme animasyonlarını geçme imkânı olmadığından, bir eşyayı vermek için bir karakteri diğerinin yanına getirmek de oyunun zaten ağır aksak giden temposunu iyice ağırlaştırıyor.

Oyunun kendi içinde tutarlı tek öğesi olan bulmacalarına gelince sahiden hepsi mantıklı, akla izana uygun problemler, *Gabriel Knight 3*'deki gibi "kedi tüyünden bıyık, artanından yelek yapalım" gibi fantastik zırvalar yok. Ancak bir mühendis mi tasarlamış tüm bulmacaları nedir, kablo bulmacası, kasa bulmacası, mıknatıs bulmacası derken, bir macera oyunundan ziyade bulmaca oyunu oynuyor gibi hissettim çoğu zaman. Bu bakımdan farklı karakterleri farklı yerlerde kullandığımız bulmacalar daha başarılı sayılır.

AKILLANMIŞTIM, YALAN

Hakkında ne diyeceğime tam karar veremediğim *Resonance*'ı, dergilerde "yaz kitapları", "yaz filmleri" diye yutturdukları, ancak zaman öldürmeye yarayan, uçucu, dandini yapımlardan birini okuduğum, izlediğim zamanlarda olduğu gibi, sadece günü geçirmiş olmanın çabucak unutulacak oyalanma hissiyle kapattım. Hemen yatağa uzanıp tavana bakarak (fabrika ayarım bu), kör topal da olsa bir oyun yaratabilmiş olmanın sonuç olarak benim gibi sürgit miskinlik yapıyor olmaya bin kere yeğ olacağını düşündüm. Avizenin hatları bulanıklaşıp dağılmadan hemen önce "adaaam sen de" diyordum kendime "herkes gider aya, sen kalırsın yaya".

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** xii games → **Dağıtım:** Wadjet Eye Games → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** gog.com (10$)

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Dokuz, dokuz, hayır altı nokta bir, altı nokta bir.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Suda51 oyunlarına has tahmin edilemez taşkınlıklar ✔ Müzikler ✔ Mini oyunlar ✔ Dünyanın en uyumsuz çifti olarak Nick ve Juliet ✖ Tekdüze aksiyon ✖ Kimi yerlerde haddini aşan kaba mizah ✖ Sınırlı alanlar ✖ Kamera açıları

BU NASIL SARIŞIN?! -B. EMRE ÜLGEN

Lollipop Chainsaw

YİNE Mİ?
En az üç ana akım oyuna yetecek kadar orijinal fikir barındıran ancak cilası es geçildiğinden, ancak meraklılarının hatırlayacağı, kaybolacağı şimdiden belli bir Suda51 oyunu.

DURAKSIZ SURAT ASTIĞIM bir günün sonunda, ancak ayı gibi davrandığım zamanlarda asgari bir nezaket seviyesine çıkabilen -eski- sevgilime, yanımdaki boşluğu elimle patpatlayarak "otursana" diyorum. Tam yerleşecekken, halamdan miras kalmış iğrenç bir şakayı hatırlayarak, elimi oturacağı yere kaydırıyorum. Hop oturup hop kalktığı gibi gündelik hainliğine geri dönerek, hayat boyu peşimden gelecek şu laneti tıslayıveriyor: "Ya domuz gibisin ya da çok şımarık" diyor. Öyle doğru bir tespit ki, kibarca "manik-depresif" diyerek özetlenebilecek bu gelgitli ruh halimin izlerini seçtiğim oyunlarda bile görebiliyorum. İşte ya hüzünlü, mutsuz oyunlara doğru çekiliyorum ya da *Lollipop Chainsaw* gibi vahşicesine, alabildiğine edepsiz olanlara.

Böyle çok matah bir şeymiş gibi anlatıyorum ama *Lollipop Chainsaw*'un müstehcenliği her iştahın kaldırabileceği sularda değil (anlayacağınız; kalifiye barzolar aranıyor). Zira dümende *Killer 7*, *No More Heroes*, *Shadows of the Damned* gibi başıbozuk oyunların yaratıcısı Goichi Suda (Suda51) var. Hal böyleyken daha baştan abartılı bir erotizm, gore dozunda bir şiddet ve B tipi filmlere has tapon bir hikâye zaten bekliyordum. Ancak oyun mazisi *One-echanbara*, *Cat Poke*, *Leather Goddesses of Phobos* gibi oyunlarla zift gibi kararmış utanmaz bir oyuncu olarak bu kadarını ben bile tahmin edemedim.

KİRAZ ALDIM YAYLADAN

Lollipop Chainsaw, 80'lerin erotik-korku filmlerini andıran bir sahneyle, lise takımının amigo kaptanı olan Juliet Starling'in 18. yaş günü sabahında başlıyor. Juliet'in insanı hayattan soğutan cinsel göndermeleri eşliğinde kendisi ve ailesinin zombi avcısı olduğunu öğrenir öğrenmez, janra yakışır bir paldır küldürlükle şehri zombiler basıyor. Juliet ise ağzında lolipopu, elektrikli testeresini cozurdatarak okul yoluna koyuluyor.

Oyun literatüründe bir eşi daha olmayan abukluktaki bu yolculuğu tecrübe edebilmeniz için okula kadarki 15-20 dakikalık eğitim bölümünde sabretmeniz gerek. Zira Juliet, tek başına çekilir bir dert değil. İnsanın içini bayıltacak denli çok şekerli halinin dengelenmesi ve *Lollipop Chainsaw*'un asıl rengini bulabilmesi için sevgilisi Nick'i yanına katması gerekiyor. Sahici bir "yanına katmak" ama bu. Bir zombinin Nick'i ısırdığını gördükten sonra Juliet, kanlı yaşlar dökerek sevgilisinin başında beklemiyor, onu bir zombiye çevirecek virüs beynine ulaşmasın diye, Nick'in kafasını turp gibi koparıveriyor!

Bu noktadan sonra hikâyeye Juliet'in eteğine asılı halde devam edecek olan Nick, oyunun benzersiz kudurukluğunu köpürten en önemli öğelerden biri. Zira *Shadows of the Damned*'deki Garcia ve Johnson gibi, ikili bir delilik üzerinden yürütülen kara bir mizah söz konusu. Yalnız Garcia ve Johnson'un "iki baltanın hatıraları" diyerek özetleyebileceğimiz sohbetlerinden farklı olarak Juliet'le Nick arasına "şapşal kocanın kurnaz karısı" kıvamında evlilik, cinsellik, toplumsal roller gibi çekişmeli konular üzerinden ilerleyen komik bir iletişim söz konusu. Her ne kadar bu diyalogların *Shadows of the Damned*'deki kadar başarılı olduğunu söyleyemeyeceksem de, en nihayetinde bir aksiyon oyunu olan *Lollipop Chainsaw*'u bambaşka ve çok muzır bir şeye dönüştürdüğü kesin.

Dikkatimi her daim şeylerin tuhaf yanlarından alamadığımdan yazının ortasında ancak sırası gelen aksiyon kısımlarına gelince, bir tanesi ponponları


Bölüm sonu zombilerinin her biri bir hoş.

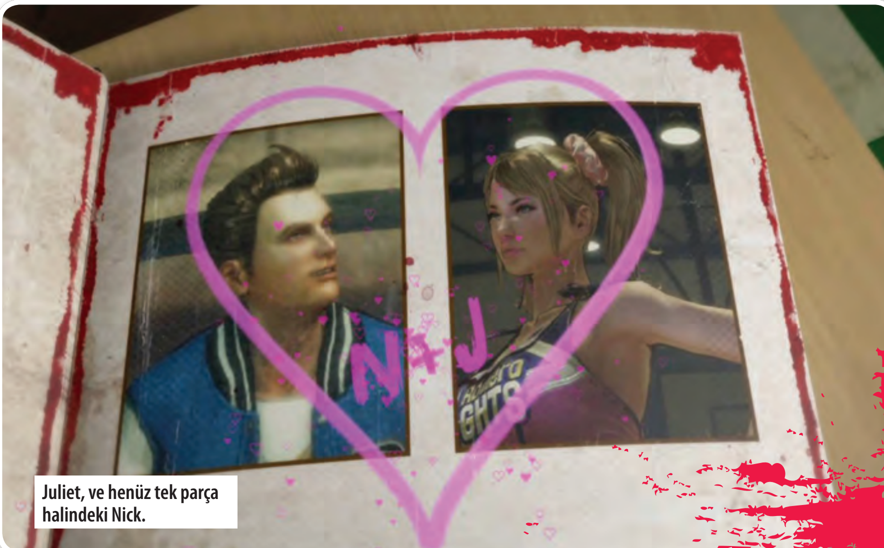

Lollipop Chainsaw'un abukluğunu özetleyen bir kare – çok manasız ama çok neşeli.

diğer ikisiyse elektrikli testereyi kullanan üç temel saldırı şeklimiz var (nasıl enerjim düştü oyunun magazin kısmı bitince). Tabii bu saldırıları kullanarak kombolar oluşturabiliyor, dahası Chop2Shop isimli dükkanlardan, zombilerden kazandığımız paralarla yeni kombolar alabiliyoruz (burada alışveriş sırasında çalan şahane şarkıya, bir de benim gibi tüm paranızı Juliet'e el kadar giysiler alarak bitirmemeye dikkat edin). Dövüşler görsel olarak oyunun absürdlüğüne yaraşır biçimde, kollar bacaklar koparken kalpler, yıldızlar, güller ve dudaklar etrafta uçuştuğundan çok renkli. Ancak bu dövüşler kısa bir süre sonra tekdüzeleştiği ve bir-iki hareketle tozu dumana katabildiğiniz için ileri zorluk seviyelerinde oynamadıkça alengirli kombolara ihtiyaç duymadığınızdan hızla sıkıcılaşıyor (iyi ki tüm paramı giysilere yatırmışım, giyinip giyinip çıktım).

Aksiyon kısımlarının sade suya imaret çorbası gibi olduğunu yapımcılar da anlamış olacak ki, *Lollipop Chainsaw* zombi dolu bir tarlayı biçerdöverle temizlemekten zombi kelleleriyle basketbol oynamaya kadar türlü çeşitli mini oyunla dolu. Birbirinden manasız ama çoğunluğu oyunun kendisinden daha zevkli olan bu mini oyunlardan ben en çok, Nick'in kafasını, kellesiz zombilere monte edip dans ettiğimiz kısımları beğendim. Bu arada Nick'in kafasını, satın alabileceğimiz biletler ya da ailemizden alacağımız doğum günü hediyeleri sayesinde silah olarak da kullanabiliyoruz (hiç değilse Juliet'in Nick'i alnından öpüp zombilere fırlattığı fantastik sahneyi görmek için). Yine de oyun boyunca Nick'in en işe yarar uzvu, çenesi (bu yüzden kendime yakın buldum, evet).

Neyse ki Suda51'in her oyununun, kadın vücutlarından ve bel altı esprilerinden sonra en akılda kalıcı öğesi olan bölüm sonu canavarlarının her biri yine emsalsiz bir kötücüllükte (Fleming'i görüp de unutan var mı?). Her biri, bir müzik türünü simgeleyen bölüm sonu zombilerine gelmeden evvel, yine bir Suda51 oyununda iş başında olan Akira Yamaoka'nın, *Lollipop Chainsaw*'un her telden çalan deli saraylı haline en uygun müzikleri yarattığını eklemeliyim. Arkaplan müzikleri kadar, oyunda kullanılan lisanslı şarkılar da *Children of Bodom*, *Sleigh Bells*, *The Chordettes* gibi birbirinden tamamen alakasız fakat her biri kendi müzik türünü yaratabilmiş grupların elinden çıkma. Bölüm sonu zombilerine geri dönecek olursam, örneğin ilk bölüm sonu canavarı olan ve *Mindless Self Indulgence* grubunun solisti Jimmy Urine tarafından seslendirilen ilk bölüm sonu punk rock zombi Zed, ateş edeceği yerde bet sesiyle bize küfür kıyamet konser çığlıkları atıyor. Başlarda espri gibi gelen bu küfürler kırmızı büyük harflerle üzerimize doğru uçuyor.

Küfre dayalı şakalar, her ne kadar oyunun başlarında çekilir bir herze gibi dursa da, ilerledikçe işler çığırından çıkıyor. Kurtardığımız bazı öğrencilerin, karşılaştığımız kimi zombilerin yaptığı yorumlar komedi çizgisinden taşıp kadın düşmanlığı sınırına dayanacak çirkinlikte. Bir tanesini dahi buraya alıntılayamayacağım denli bu galiz küfürler ve ara ara boy gösteren bu misojinist tavır, *Lollipop Chainsaw*'un tüm diğer kusurlarından daha çok soğuttu beni.



Juliet, ve henüz tek parça halindeki Nick.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Grasshopper Manufacture → **Dağıtım:** Warner Bros./Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 150TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** lollipopchainsaw.com

Bayonetta > Shadows Of The Damned > Lollipop Chainsaw

HALİMEM DALLARINI EĞMEDEN

Her deliğe gözünü uydurmayı huy edinmiş meraklı turşucuların çoktan oynadığı, geri kalanların birçoğunu ise yaptığım bu karşı-reklamla kışkırttığım *Lollipop Chainsaw*'un yazısını, kendisine yaraşır tuhaflıkta bir imge yoluyla ve gerekli mesajları da iliştirmeyi borç bilerek bitiriyorum. Şimdi beni ponpon kız kıyafetleriyle hayal edin (oyunun tümünden bile daha korkutucu bir imge yarattım) ama Juliet'ten öğrendiğim figürler eşliğinde şunları söylerken;

DÜN-YA
YERİNDEN OYNAR
DÜN-YA
YERİNDEN OYNAR
KADINLAAAAAR ÖZGÜR OLSA!
KADINLAAAAAR ÖZGÜR OLSA!



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Şehvetle ahmaklığın birbirine dönüştüğü, hafiften mide bulandıran bir karışım.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



BATMAN 2 DC SUPER HEROES

"BİR LEGO PARÇASININ ÜZERİNE YALINAYAK BASIP ÇAKTIRMAYANLARA SÜPER KAHRAMAN DENİR!" -VOLKAN TURAN

BU SATIRLARI YAZMADAN birkaç gün önce Facebook zaman tüneli görselimi *The Dark Knight Rises*'a çevirdim, bol bol "like" topladım. Ardından filmin müziklerini defalarca dinledim, yetmedi *Batman Begins* ve *The Dark Knight*'ı tekrar izledim. Filmi izlerken Why So Serious dövmemi okşadım, odamın tek posteri Joker'e gülümsedim. Tam ertesi gün *Lego Batman 2*'nin fakirhanemize misafir olması manidar oldu. Dünya ülkelerinin 20 Temmuz'da, bizim gibi ayrı bir güneş sisteminde yaşayanlarınsa 27 Temmuz'da izleyebileceği *The Dark Knight Rises* öncesi kendinize yapabileceğiniz en büyük iyiliğin bir *Batman* oyunu oynamak olduğunu anladım böylece.

WHY SO LEGO?

Star Wars, *Indiana Jones*, *Harry Potter*, *Pirates of the Caribbean* gibi büyük serileri Lego evreniyle buluşturan Traveller's Tales, 2008'deki ilk Batman oyunun devamı için elbette bundan daha iyi bir zamanlama yapamazdı. Bir yan ürün mü olacaktı *Lego Batman 2*, yoksa kendi kitlesini oluşturabilecek kadar hakkını vererek mi çıkacaktı piyasaya; en büyük merakım buydu. Görülen o ki, Traveller's Tales kendi bildiği yoldan gitmiş. İlk oyunu oynamışsanız dört yılda oyunun ne kadar yol aldığını görüp şaşırabilirsiniz. Çiseleyen yağmur tanelerinin ağır havasıyla açılan oyunda Bruce Wayne olarak Yılın Erkeği ödülümüzü almak üzereyken bozguna uğrayan Lex Luthor, kendisini bir anda Joker ile işbirliği yaparken bulur. Ödülümüzü araklayan Joker'in peşinden giden Batman ile Robin bir süre çift olarak Joker'in kahrını çekse de konuya daha sonra Harley Quinn, Bane, Riddler, Penguin, Two-Face gibi kötüler katılır. Neyse ki biz de mahallenin sevilen delikanlısıyızdır ve başta Superman olmak üzere Justice League ekibi dizimizin dibinden ayrılmaz. Zaten oyunun matrak havası da bu karakterlerin devreye girmesiyle çıkıyor ortaya. Christopher Nolan'ın yarattığı Batman atmosferinin de hastasıyız ama bu oyunda o rengi unutun; kendinizi Batman ile Superman'in laf dalaşlarına, komplekslerine, Robin'in mülayimliğine, Joker'in itliğine bırakın ve eğlenmenize bakın.

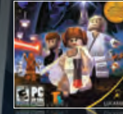
Lego Batman 2'nin en büyük özelliği, ilk kez bir Lego oyununda "açık dünya" tecrübesi yaşamamızı sağlaması. *Arkham City*'yi oynamış olanlar o denli muazzam bir dünya beklemesin tabii ki ama *Batman 2* de hiç fena değil. Gotham City, içinde kaybolabileceğiniz kadar büyük bir şehir hatta. Oyunun hikâye modu genelde sizi görevden göreve taşımıyor. Harita üzerinde taramalar yapıp bazı noktalar keşfediyor, bunlar arasında seçim yapabiliyorsunuz veya yapmıyorsunuz. Canınız biraz puan toplamak istiyorsa şehri karış karış gezebilir, parçaları kırabilir, gizleri bulabilirsiniz. Oyunun ilk etaplarında bazı yerlere gidebilmeniz için hikâye modunda ilerlemeniz şartı konsa da, şöyle beş saat sonra Gotham City ayaklarınızın altında.

İsterseniz yaya dolaşın, isterseniz özel yarasa araçla-

EN GÜZEL YERİ

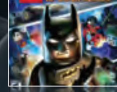
Batman'le Superman ne zaman bir araya gelse gülmekten devriliyorum. Örnek: Superman, Batman ile Robin'i çok tehlikeli bir yerden kurtarır. Robin minnettarlıktan ölürken Batman bunu kendisine yediremez. Robin "Superman olmasaydı bacaklarımızı kırabilirdik ya" der, Batman de tok sesiyle "pek çok kez bacağımızı zaten kırdık" diye söylenir. E gülsenize!

LEGO: Star Wars II: The Original Trilogy



>

LEGO Batman 2



>

LEGO: Harry Potter: Years 1-4



BUNLAR DA LEGO OLSUN!



Portal

İlk ve ikinci oyun baştan sonra Lego parçaları ile döşense? GLaDOS, Wheatley böyle köşeli köşeli modellense, küpler, taretler sevimli birer Lego parçası olsa, el ele tutuşsak? Aslında böyle bir proje var, yani gerçekleşme olasılığı yok değil. Bize harita yapma modunu Lego olarak verseler de yeter aslında. Evde binlerce parça Legosu olmayanlar için muhteşem bir mod olurdu.



Spider-Man

Bir başka klasik çizgi-roman, film ve oyun klasiği Spider-Man'in artık Lego'lusunun çıkma zamanı geldi diye düşünüyoruz. Gerçi filminden sonra çıkarmak ne kadar mantıklı olur, orasından emin değiliz ama oynanış ve karakter zenginliği bakımından tüm oyunlarından daha iyi olabilir. Hele ki Manhattan açık-dünya olarak tasarlanır ve bize de salına salına gezme imkanı verirse tadından yenmez. Lego parçalarını yemeyiniz zaten lütfen! (Konu hakkında bir kısa film: **http://bit.ly/MU3dZr**)



Mortal Kombat

Bak bu çok fantastik olur işte! Tüm dövüşçüleri en ufak ayrıntısına kadar Lego parçalarıyla tekrar yaratmak, büyülü efektler yerine Lego parçaları fırlatmak derken atmosferin ne kadar güzel olabileceğini hayal edin! Fatality'lerde organlar yerine Lego parçaları yere düşüyor böyle, dövüş sırasında Lego çıkıntılarımız biraz daha silikleşiyor, kırılmaya başlıyoruz? Bir tane fatality örneği olarak da; rakibi yere yatırıp parça parça ayırıyorsunuz ve o parçaları birleştirip başka bir şey yaratıyorsunuz, mesela bir bisiklet... Tamam ya, sustum, kızmayın :/

rınızı deneyin. Hem Robin'in hem de Batman'in bu araç özgürlüğü gezme işlemini oldukça keyifli hale getiriyor. Konuya Superman dahil olduğundaysa artık uçabilir de olacağınız için, oynanış mekanikleri biraz daha değişiyor. Gözleriniz yerdeki en ufak Lego parçalarını görmeye alışmışken bir anda gökyüzünde parçalar arıyor, yollar keşfediyorsunuz. Bazı kontrol sorunları hariç uçmak cidden harika.

DEĞİŞ TONTON!

Tüm Lego oyunlarının büyük hayranı değilim, hatta bazılarını hiç oynamadım. Bunun asıl sebebiyse Lego konseptini her oyuna yakıştıramıyor olmam. Kabul edelim ki her zaman tutacak bir formül değil bu, ama *Batman 2*'de kıvam tutmuş. Ara sahneleri izleyip görevlere atlayınca karşılaşacağınız her bölüm aslında bir "bulmaca". Çıkış noktasına nasıl gideceksiniz? Aklınızdaki tek soru bu olacak. Genelde tek bir çıkış yolu var ve başlarda değilse de oyunun ilerleyen kısımlarında buları bulmak keyifli hale gelebiliyor. Bazen de ucuz numaralar yüzünden sıkıyor. Kırmayı unuttuğunuz, parlamasını göremediğiniz bir Lego parçası yüzünden tüm bölümü tekrar tekrar gezebiliyorsunuz. Ekranı bölerek yapay zekâyı bir arkadaşınıza da devredebildiğiniz için "takım oyunu" *Lego Batman 2*'nin en büyük artılarından biri ama çıkışa gidebilme konusunda yaratıcılığımızı değil de mekanizmaları sırasına göre düzenleme yeteneğimizi sınaması, hardcore oyuncuları biraz boğabilir. Farklı renkli boyaları toplamak, onları ilgili borulara boşaltmak, arkasından çıkan kapıya elektrik vermek, kulağa geldiği kadar keyifli oyunda da... *Elektrik vermek mi?* Biliyorsunuz ki Batman ile Robin sıradan insanlar (ah canım!) ve öyle gözlerinden, böbreklerinden filan özel güçler fışkırtamıyorlar, bu yüzden onları oyunda özel kılmak adına "kostümler" üzerinden ilerleniyor. Örneğin Batman'in görünmez olduğu, çok güçlü olduğu, sert cisimlere yapışıp patlatan bomba atarı, elektrik verdiği ve elektrikten etkilenmediği; Robin'in ise su altına dalabildiği, zehirli toksinlerden etkilenmediği, kimyasalları toplayabildiği, akrobatik hareketlerini kullanabildiği pek çok kostüm bulunuyor. Bu kostüm özelliklerine göre de bölümler olabildiğince itinalı tasarlanmış. Bazen hızlı düşünmeniz gerekiyor, bazen hızlı davranmanız. Açgözlü legokolikler de bölümün başında giremediği ama sonra kazanacağı kostümle geriye doğru gidip yeni arenalar görebilir.



Batmobile kullanmak çok eğlenceli ama tek parçadan mı yontmuşlar nedir, pek bir odunsu!

Batcave acayip sulu, acayip de detaylı tasarlanmış.



Havada, karada ve sudaki boss dövüşlerini saymazsak, dövüşler oyunun en büyük eksisi sayılabilir. Hiçbir karakter dövüşüyor hissi vermiyor. Yavru bir kedi parmak ucunuza sevgi dolu pati atar ya, aynen öyle tatlı bir his kaplıyor içinizi. Elbette bu eleştirimi aksiyon meraklısı olarak dile getiriyorum, ama aksiyon beklentiniz olmasa bile eksikliğini hissedeceksiniz. Onun haricinde kontrolleri de kesinlikle beğenmedim. Zıplamalar rötarlı, hassas dokunuşlar yok. Hoplamalı zıplamalı bölümlerdeyse kamera düzgün bir açıya geçmek yerine 2B bir platform oyunuymuş gibi davranıp yanda durmaya devam ediyor. Aslında önde olan bir platformu sanki önünüzdeymiş gibi görüp boşluğa bırakıyorsunuz kendinizi. Milimetrik zıplamaları yapmak da bu yüzden zorlaşıyor.

UMULMADIK LEGO PARÇASI BAŞ YARDI

Sonuçta *Lego Batman 2: DC Super Heroes*'tan bir "Yılın Oyunu" performansı beklemiyorduk elbette ama karşılaştığımız manzara bizi mest etmeye yetti. Görsel ve içerik bakımından son derece detaylı, oyun süresi doyurucu, karakter çeşitliliği bakımından derya ve matraklık bakımından da yüz felci geçirmiş birini bile gülümsetecek kadar zekice yazılmış diyaloglara sahip. Oyun içinde olmasa da ara sahnelerde bol bol konuşan, dudakları kımıldayan Lego parçaları izlemek şu sıralar tam da ihtiyacımızdı!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Açık-dünya olarak tasarlanmış, kalabalık Gotham City
- ✔ Co-Op oynanış
- ✔ Bol bol karakter
- ✔ Yaratıcı bölüm tasarımları
- ✔ Konuşmalar, yaran diyaloglar
- ✖ Kontrol ve kamera sorunu
- ✖ Basitliğinin sıkabilmesi
- ✖ Aksiyon yetersiz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Önceki Lego oyunlarını sevenler için bu oyuna ilişmemek yedi büyük günahtan biri!

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Traveller's Tales → **Dağıtım:** Warner Bros. → **Kutulu Fiyatı:** Belli değil → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 10+
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/Oo1KOu

SAVAŞMAK AH NE HOŞTUR YILDIZLARIN ALTINDA -ALİ SEZGİN



BİLMİYORUM NE KADARINIZ bunu hatırlar ama *Warhawk* ismi piyasaya ilk çıktığında, PlayStation 3 ve yapabilecekleri sadece bir hayal ürünüydü. Onun yerine PSOne üzerinde, şimdiye kadar gördüğüm en havalı savaş uçaklarından birini dar koridorlarda uçurarak oynadığım muhteşem bir oyun geliyor aklıma. O zamanlar oynadığım her oyuna hayran kaldığım gerçeğini bir kenera bırakırsak, çok sevdiğim *Panzer Dragoon*'u andıran bu oyunu çok ama çok sevmiştim. Yıllar sonra *Warhawk* ismini tekrar duyduğumdaysa yirmili yaşlarımda, oyun kolunu eğip bükerek Sixaxis denilen garip teknolojiyle "Warhawk"ı uçurmaya çalışıyordum. Komik görünmesi bir yana o dönemde hiçbir oyunun beni *Warhawk* kadar heyecanlandıramadığını söylemek isterim. Sunduğu veya sunmaya çalıştığı şeylerden çok, benim için son derece önemli olan bir eski dostu geri getirmesindeydi büyüsü. Starhawk'a baktığımdaysa ilk oyunun değil PlayStation 3'e çıkan, en iyi haliyle ortalamanın biraz üstünde imgesi aklıma geliyor ve bunun o kadar da hoş bir duygu olmadığını tahmin edebilirsiniz. Bütün korku ve endişelerime rağmen Starhawk'ı oynamaya başaldığımda, adını bile unutmak üzere olduğum bir başka dostun anısını yaşattığını fark ettim: Starhawk buram buram iki farklı tür aksiyon ve stratejiyi birleştiren *Uprising* kokuyor zira.

Uprising konusuna sonra uzun uzadıya değineceğim, o yüzden en baştan başlamak daha mantıklı olacak. Starhawk her ne kadar tek kişilik senaryoya sahip olsa da bu onun tek kişilik bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Starhawk'ın senaryosu, biraz da uzun otobüs yolculuklarında verilen yemeklere benziyor. Gidip firmayı yemek servisi yapmadığı için şikâyet etmezsiniz belki ama karnınız da tam anlamıyla doymaz. Yine de sinemada da çok sevdiğim bilim kurgu-western kırması ana temanın ilk adımları burada atılıyor. Uzay söz konusu olduğunda Ay'ın ötesine geçebilmek için bizim bildiğimiz benzin, doğal gaz gibi kavramlar yetersiz kaldığı için "rift" denilen enerji ortaya çıkıyor. Rift yeni popüler enerji kaynağına dönüştükten sonra geriye sadece bu yeni kara altın için kapışmak kalıyor. Hem büyük firmalar, hem de ülkelerin tamamı bu enerjiye sahip gezegenlere akın ediyor. Biz de duruma göre enerjiye maruz kalan bireyleri vahşi ve bağımlı hale getiren rift'leri korumak üzere o gezegen senin, bu gezegen benim savaşıp duruyoruz. Bilmeniz gereken her şey bu çünkü sonrasında kayda değer bir şey olmuyor.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Piyasada aksiyon ve strateji öğelerini birleştiren bir başka yeni nesil oyun ne yazık ki yok. İşini düzgün yapsa bu durum Starhawk'a fazlasıyla avantaj sağlayabilirdi ama strateji öğelerinin yüzeysel kalması duruma engel oluyor.

YABANCI GEZEGENDE ÇEVİRMEYE YAKALANMAK

Starhawk aslında uğraşılsa güzel bir senaryoya sahip olabilirmiş. Emett karakteri kısmen ilginç bir tip sayılabilir ki beş saatlik senaryo bitmek bilmeyen çatışmaların yanında biraz da bunun üzerine gitse ilginç bir şeyler çıkacakmış. Kardeşiyle sorunlu olduğu ve bu sorunun White Sands bölgesinde yaşanan olaylara bağlı olduğu söylense de ortalıkta kayda değer bir karakter gelişimi ve senaryo yok. En fazla biz birimizi sevmiyoruz teması gelip geçiyor. Sözün özü, internet üzerinden çok oyunculu maçlarda gözünüz yoksa Starhawk'ı tercih etmeniz için fazla sebep yok.

Öte yandan madalyonun diğer yüzü hiç fena durmuyor. Starhawk çoklu olarak oynanmak için yaratılmış bir oyun ve bunu her saniyesinde hissedeceksiniz. Daha önce bahsettiğim *Uprising* mantalitesi de işte tam olarak burada öne çıkıyor. Elbette oyunun doğrudan savaşa girilen (TDM, CTF) modları da var, ama ana oynanış, çatışma ka-



Bina dikmek fazlasıyla kolay, sadece bina seçip istenilen yere bakmak yetiyor.

Transformers: War for Cybetron



>

Starhawk



>

Warhawk



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Western sci-fi havası ✓ Starhawk uçurmak ✗ Bağlantı sorunları ✗ Strateji öğesi lafta kalıyor ✗ Dengeli değil ✗ Az sayıda oyuncunun olduğu maçlar keyif vermiyor


Hawk'lar gerektiğinde yere inerek fazlasıyla çevik ve etkili kara araçlarına dönüşebiliyor.

dar kaynakları düzenli kullanarak farklı noktalarda üssünüzü geliştirmeyi de gerektiriyor. Öyle hemen bir Starhawk'a atlayıp dog fight'lara girmeyi unutun. Öncelikle ehil bölgelere rift toplamak için binalar kurmalı ve daha sonra burayı koruyacak tanklar, tüfekler, fabrikalarla güçlendirmeniz gerekiyor olacak. Elbette rakipleriniz de boş durmayacak. Onlar da fabrikalar, taretler kurarak bölgeye hâkim olmaya çalışacak.

Tahmin edebileceğiniz üzere tek kişilik oynanış sadece ve sadece Starhawk'ın yapısını öğrenmeniz üzere orada var. Starhawk'ın çoklu maçlarıysa, çoğunlukla aynı basit bir strateji oyunu gibi yavaş başlıyor, ama kısa sürede hızlanıyor. Gerektiğinde bir transformer misali yere inip, ayakları üzerinde de ilerleyebilen robotlara dönüşen bu bebeklere elbette ki hemen başta kavuşamıyorsunuz. Bunun yerine tanklar, güvenlik sistemleri ve duvarlar inşa etmek daha önemli hale geliyor. Yine de bu noktada elinize geçecek oyuncakların sıkıcı olduğunu söylemem doğru olmaz. Bölge içinde hızlı geçmeye çalışan motorlar, binaları ve duvarları indirmekte oldukça etkili olan tanklar ve hatta yaya takılmak için jetpack gibi hoş alternatifler mevcut.

Kâğıt üzerinde her şey güzel dursa da Starhawk'ta aradığım stratejik dehayı bulamadım. Aksiyon yönünden şikâyetçi değilim, fakat işin strateji kısmı resmen lafta kalmış. İlk başlarda biraz afallasanız da her birimi üretmenin belirli bir zamanı ve yeri var. Bunu öğrendikten sonra her şey oldukça kolaylaşıyor. Zaten Starhawk'ın da öyle aman aman strateji olanakları sunduğunu söylemek güç. Dediğim gibi, fabrikaların hangi sırayla kurulacağını, tank alıp ne zaman düşman hattına uçulacağını öğrendikten sonra zaten yapabileceğini fazla bir şey kalmıyor. Öte yandan oyunun aksiyon yanı oldukça geliştirilmiş. PlayStation 3'ün ilk oyunlarından olan *Warhawk* pek çok yönden basit bir teknoloji demosu olmanın ötesinde gidemiyordu. Kâğıt üzerinde tanklar, warhawk'lar etrafta uçup geziyordu orası öyle ama oyun, oyuncusuna aradığı tarzı, tempoyu ve hatta uçma duygusunu bile vermek konusunda zayıf kalıyordu. Starhawk'ta işte bu yok. İster yaya olarak savaşın isterseniz de bir Hawk'ın üstünde, oyun size gerçekten bir çatışmada olduğunuzu, siper alıp saklanmanız gerektiğini ve düşmanlarla boğuşuyor olmanın kanınıza pompalayabileceği abartılı adrenalin miktarını hissettiriyor. Bunun yanı sıra özellikle yaya konumdayken dikkat çeken daha kaliteli animasyonlar ve artık hemen hemen bütün aksiyon oyunlarında olan nişan alarak isabeti artırma özellikleri de mis gibi olmuş.


Şahsen gezegenlerdense uzay istasyonlarında çatışmak bana daha eğlenceli geldi. Hem coğrafya sıkıcı değil hem de dar alanlarla birlikte büyük meydanlar da var.

UZAYDA OLAN UZAYDA KALIR

Starhawk'ın başarılı ama kısmen sorunlu olduğunu anlamanın bir diğer yolu da en büyük iki sorununun oyunun kendisiyle neredeyse hiç ilgisi olmamasında yatıyor. Bunlardan ilki oyun içinde oluşan bağlantı ve kopma sorunları ve elbette ki lag. Çok fazla göze batmasa da, normalde öldürmeniz gereken bir düşman tarafından haklanmak hoş bir duygu değil. Diğer sorunsa sunucuların çok


Hawk'lar arasındaki it dalaşları fazlasıyla Warhawk'ı andırıyor.

ama çok boş olmasından kaynaklanıyor. Starhawk mümkün olduğunca kalabalık oynanmak için tasarlanmış bir oyun ve kesinlikle az oyuncuyla çalışmıyor. Ben bir noktada üssümü kurup düşman bölgelerinden birine tankla gidip oradaki tek oyuncuyu öldürdükten sonra bütün binalarını da yıkabiliyorsam, ne anlamı kalıyor ki olayın? Bu konuda Starhawk'ı suçlamıyorum ben. Modern oyun dünyasında isminin içinde *Call of Duty* veya *Gears of War* gibi popüler markalar yoksa ne yazık ki o oyunun internet üzerinde tutma ihtimali çok ama çok düşük.

Starhawk, *Warhawk*'la kıyaslamak gerekirse gerçekten ciddi ve başarılı adımlar atmış olmasına rağmen, sektörün tamamına baktığımızda en az birkaç adım geriden geldiğini görüyoruz. Derin görünen ama derinlik sunmayan taktiksel oynanış, bağlantı sorunları ve gecikmeyle birleşince ortaya daha çok PS3'ün ilk dönemlerinde çıkması durumunda başarılı olabilecek bir aksiyon oyunu olduğu görünümü veriyor. Ben şahsen Starhawk yerine bu yıl çıkıp da oynayamadığım kaliteli oyunlardan birini oynamayı tercih ederim. Onun dışında Starhawk'ı ısrarla almak istiyorsanız bir uzay simulasyonu yerine ortalama üstü aksiyon oyunu oynamaya kendinizi hazırlasanız iyi edersiniz.


Yere inmiş Hawk'lara karşı yaya olarak kapışmakla uğraşmayın, elinizde anti tank silahları yoksa ve 2-3 kişi değilseniz hiç şansınız yok.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Lightbox Interactive/Sony Santa Monica → **Kutulu Fiyatı:** 141 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.starhawkgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Oyun sektöründe yıldızlara ulaşmaktan çok uzağız.

6,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



MORTAL KOMBAT

PS VITA'NIZI KIRMA VAKTİ GELDİ -VOLKAN TURAN

ŞU ANDA ÇOK sinirliyim! O kadar ki PS Vita'yı duvara atıp kırdım! Tabii ki gerçekten değil, sadece hayal dünyamda sinirimi ondan çıkardım. Çünkü 10 maçtır online'da yeniliyorum! Her rakibim oyunu benden iyi oynuyor ve artık katlanamıyorum buna! Günde 10 saat daha oynayıp onlardan daha güçlü hale gelmeliyim. Olm ben kimim biliyor musunuz... Yapacak bir şey yok, konu dövüş oyunu olduğunda acayip triplere girebiliyorum ve bu kez "Siz PS3'e gelin hele!" gibi bir avuntum da yok. Kahrolsun NetherRealm!

KOMBATIRIM KAFANI!

Ev konsollarından el konsollarına geçişte karşılaştığımız klasik güdüklükler vardır. Konu Mortal Kombat, ortam PS Vita olsa da, kendimi bu problemlere hazırlayarak girdim oyuna ama NetherRealm nasıl bir gaz almışsa, PS Vita'ya Mortal Kombat'ı büyük bir başarıyla aktarmayı başarmış. Biraz eksik, biraz fazla içeriği de cabası. Oyunun hikâye modunu PS3 versiyonunda bitirmiş, ne kadar güzel olduğunu yine bu sayfalarda anlatmıştım. Bu sefer sonuna kadar gitmedim ama hikâye modu hâlâ müthiş duruyor. Eğer bu ilk MK deneyiminizse ilk durağınız hikâye olsun. Yok, PS3'te zaten oyunu yalayıp yutmuş, bir yol arkadaşı arıyorsanız, manzara muhteşem, gelsenize?

Yüzlerce minik görevden oluşan Challenge Tower PS Vita versiyonunda da bulunuyor. Ama bir alt başlığa gözünüz kaydığında göreceğiniz üzere bir de Bonus Challenge Tower var! Burada onlarca PS Vita (150) özel bölüm bulunuyor ve her biri çok eğlenceli, bazılarıysa çok yaratıcı. Ekrana dokunmak, konsolu sallamak esasına dayalı ne kadar çok görev üretilebiliyormuş meğer. Eşleştiğiniz rakip sizi dövdükçe ekran kan içinde kalıyor mesela. Bir yandan korunmalı, bir yandan dövüşmeli, bir yandan da ekranı temizlemelisiniz (Vita'yı yalamayın, işe yaramıyor). Veya dövüş sırasında kafanız balon gibi sürekli şişiyor, rakibi yenerken kafanıza patlamadan dokunmanız gerekiyor. Veya Sektor üzerinize roket yağdırıyor, ölmeden hepsini yok etmeniz gerekiyor. Veya PS Vita'yı sağa ve sola yatırarak power-up'lar kazanmaya çalışıyorsunuz. Veya yeni eklenen Fruit Ninja'dan esinlenilmiş Slice bölümü; meyve yerine çürümüş organları parmağınızla kesip bombalardan kaçtığınız son derece eğlenceli ara öğün... Aslında sadece "Shao Kahn'la oynayabiliyorsunuz" desem yeterli miydi?

ONLINE DİLDEN KONUŞALIM

Çevrenizde MK sahibi arkadaşlarınız varsa tag'li olarak dört kişiye varan maçlar düzenleyebileceğiniz gibi Wi-Fi üzerinden online da takılabilirsiniz. Bence oyunun en uzun ömürlü ve öğrendikten sonra çıkmak istemeyeceğiniz modu burası. Sorunsuz bir Wi-Fi bağlantınız olduğunda lag olmadan oynayabileceğiniz online bölümde lobi sistemi yok. Onun yerine rakip eşleştirme sistemiyle 1'e 1, 2'ye 2 şeklinde takılıyorsunuz. Şaşıracağınız bir diğer özellikse maçlarda sesli sohbet özelliği olması. Yani dövüşürken diğer dövüşçüyle



Çocuklar artık Fruit Ninja değil Mortal Kombat oynayacak!



EN GÜZEL YERİ

Güçsüz gibi gözüken bir dövüşçü seçip online maça çıkmışsınız. Maç olmuş 1-1, son raundun son demleri. Neredeyse ölüyorsunuz. Sesli sohbet de açık. Karşı taraf yeneceğinden emin. Derken şöyle 8 Hit'lik okkalı bir kombo yapıp X-Ray ile birleştirip rakibi yeniyorsunuz. Basıyorsunuz kahkahayı. Karşı taraftan "kavga hatalı sollamadan" tonuyla bir küfür...

laflayabilirsiniz. Genelde konuşan çıkmasa da, yenilen tarafın bıkbık etmesini dinlemenin keyfi ayrı (bu keyfi yaşayan kişi ben oluyorum bir süredir!). PS3 versiyonunda olan King of the Hill moduysa tasarruf amacıyla oyundan kesilmişse benziyor. O kadar da önemli bir kesinti değil, bana güvenin. Onun yerine bize tüm DLC karakterlerini vermiş NetherRealm, hem de oyunun daha başından.

Peki oyun rahat oynanıyor mu? Kesinlikle evet, ama PS3 konforunun yeri hâlâ ayrı. Gamepad'i garip şekilderde tutan, parmaklarını yaya yaya oynayanlar biraz zorlanacak çünkü PS Vita'nın ufak tuş yapısı muhteşem kombolar üretmenize kısmen mani oluyor. Oyunu aylarca oynayacağınızı düşünürsek olası tuş gevşekliklerini de hesaba katalım. Sonuçta gamepad kadar bir aletle oynuyorsunuz, olacak o kadar. Ara sahneler kusursuz olsa da oyun içi görsellerde kalite kaybı en çok göze batan eksiklik olmuş. Boyut düşürmek adına, dövüşçülerin kaplamalarının kalitesini PS3'tekinden düşük tutmuşlar, ama neyse ki 60fps'de oyun mis gibi oynanıyor. Ultimate Marvel Vs. Capcom 3'ten artık sıkıldığınızı tahmin ediyorum ve sabaha kadar sürecek Mortal Kombat partisine tüm PS Vita sahiplerini davet ediyorum.



PS Vita'nızla denge oyunu. Sonu kötü bitebiliyor.

Tür: Dövüş **Yapım:** NetherRealm Studio **Dağıtım:** Warner Bros. **Kutulu Fiyatı:** 128TL
Dijital İndirme: 99TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** http://uk.playstation.com/psvita/

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Ücretsiz DLC karakterleri
- ✔ Yeni Tower bölümleri
- ✔ Yeni mini oyunlar
- ✔ Dengeli oynanış
- ✔ Online modu
- ✖ Uzun yükleme süreleri
- ✖ Aksayan kombolar
- ✖ Karakter kaplamaları

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

PS3'te suyunu çıkarmışsanız PSV'de ömrü kısa olur, ona göre düşünmek lazım ama PS3 sahibi değilseniz başucu oyununuz olur.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

OTOBÜSTE SAKLAMBAÇ -ALİ SEZGİN





EN GÜZEL YERİ

Metal Gear Solid'den bahsediyoruz! MGS'nin güzel olmadığı yer mi var? Girişinden sonuna kadar her sahnesi ayrı güzel, her saniyesi ayrı heyecanlı bu oyunun. En güzel yeri değil ama en güzel yanı bu.



PS VITA SAHİBİYSENİZ veya çevrenizde Vita almış birileri varsa " Vita'da oyun yok" lafına fazlasıyla maruz kalmışsınız demektir. Ben henüz bu ay aldığım için henüz o aşamaya gelmedim ama çıktığı ay Vita alıp oyun bekleyen gençlerin halini de anlayabilirim. Yine de Metal Gear Solid kapının önündeyken çok konuşmamak gerekiyor. PlayStation adı altında büyümüş en büyük markalardan biri olmasını geçtim, bir neslin en iyi iki oyunu bir arada geliyorken, PSVita'ya hâlâ oyunu yok demek doğru olur mu sizce? Metal Gear Solid HD Collection geçtiğimiz aylarda PS3'e gelen sürümün aynısının ucundan kesilmiş hali. Ucundan kesilmiş diyorum ama aslında kaybımız büyük, zamanında PSP'de PeaceWalker'ı oynayamadıysanız, Vita'da da öyle bir şansınız yok zira orijinal Metal Gear Solid'in ardından o da pakete dahil edilmemiş. Koca koleksiyon paketinin içinde böylece eski neslin dört oyunundan sadece ikisi kalıyor. Diğer yandan MGS2 ve MGS3'ün bir arada olduğu bir HD paketi de hâlâ yeterince parlak.

Hemen merakınızı gidereyim, oyunlar Vita üzerinde en PS3'te olduğu kadar temiz ve güzel görünüyor. Zaten MGS'ler öyle aman aman sistem yiyen oyunlar olmadıkları için efektleri ve dokuları temizlemek yetmiş. Serinin oyunlarındaki en tatlı özelliklerden biri her zaman küçük detaylar olmuştur, dolayısıyla oyunlar belki Vita'nın bir Uncharted'ı kadar muhteşem durmuyor ama öte yandan hâlâ cazibesini ve oynanabilirliğini korumayı başarıyor.

YILANI ÖLDÜRSELER

Konami kendisinden hiç de beklenmedik bir şekilde bu sefer basit bir port yerine oyun üzerinde fazlasıyla uğraşmış. Hem MGS3 hem de 2'yi dokunmatik ekranlarla oynamak bazı durumlarda rahat olmasa da kesinlikle ilgi çekici. Örneğin bir sipere yaslanmışken dokunmatik ekranda parmak sürükleyerek sağa sola bakmak mümkün. Fikir güzel ama bu açıkçası çok işe yaramıyor. Öte yandan ekrana tek dokunuşta eşya çıkarıp geri koymak, silah seçimi yapabilmek çok pratik. Oyunun temposunu düşürmeden hızlıca seçimler yapabilmek oldukça hoşuma gitti. MGS3'ün ünlü boğaz kesme numarasıysa arka dokunmatik yüzeye çizikler atarak çalışıyor ki bu da işlevsel değilse de eğlenceli bir yenilik olmuş.

Metal Gear Collection'ın en büyük sorunu oyunun karakterinin "mobil" mantığına pek de yatkın olmamasından kaynaklanıyor. Kimse şehir içi otobüste veya iki ders arasındaki 10 dakikada Vita'yı çıkarıp bir el de MGS oynayayım demez. Zaten imkanı yok, yükleme süreleri uzun, ara sahneler yarıda kesilmeye müsait değil. Rahat değil sözün özü. Peki kimsenin suçu olmadığı halde ben neden bunu eleştiriyorum? Çünkü inanın aklıma iki oyunun da kötü bir özelliği gelmiyor. Hatta Vita'daki kaydı PS3'te kullanabilme gibi ilginç şeyler bile eklemişler ki bu da bir MGS fanı olarak ayrıca hoşuma gitti. Onun dışında kelimenin tam anlamıyla dört dörtlük ve son derece eğlenceli bir paket bu. MGS oyunlarını oynamadıysanız veya tekrar oynamak istiyorsanız bir Vita sahibi olarak bence hiçbir mazeretiniz olmamalı.

MGS Vita HD Collection döneminin en iyi iki oyununu bir pakette toplamakla kalmıyor, beraberinde getirdiği küçük yeniliklerle MGS'yi onuncu kez oynuyor bile olsanız bu deneyimi eğlenceli kılıyor. Bundan sonra Vita'nın oyunu yok diyen olursa onlara göğsünüzü gere gere MGS HD Edition'ı gösterebilirsiniz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ MGS 2 ve 3 bir arada
- ✓ Playstation 3 ile kayıt birleşimi yapılıyor
- ✓ Alelalade çevirilmemiş!
- ✗ MGS PeaceWalker kayıp
- ✗ Online özellikler kullanılmıyor
- ✗ Grafikler kısmen eski duruyor

Gravity Rush > MGS HD Collection > Uncharted





SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Oynama da yanında yat dersem abartmış olur muyum?

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Konami → **Dağıtım:** Sony → **Fiyatı:** 50TL (PSN) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** metalgearsolid.com

alizine wonderland



Editörden

Yaz sıcaklarının ve büyük şehir trafiğinin çekilmez hale geldiği bu günlerde, biz de bir güzellik yapıp Alizine Wonderland'i şoförlere özel olarak hazırlamaya karar verdik. Üst kısımdaki boş alana iki delik açarak hem Alizine'i okuyabilir hem de arabanızı süreb

MANİFESTO

Alizine Wonderland canının istediği oyunları oynar. Oynadığı oyunların tamamı güzel olmasa bile Alizine o oyunları sever ve saygı gösterir. İş not vermeye gelince, hevesle yazılarını okuyan kuzucuklarını düşünür ve en iyi oyunun bile notunu 2,0 puan indirerek verir. Maksat bize kanıp kötü oyunları almayın.

KUZUNUN KUDUZUNDAN KORKACAKSIN

Binding of Isaac: Wrath of the Lamb

PC





Pek çok yönden aynı oyunu oynuyor olacaksınız, ama stratejinizi değiştirecek sayısız yan element oyunda olacak.

Örümcekler başta zorlu gözükseler de nasıl çalıştıklarını anladıktan sonra çok sorun çıkarmıyorlar.



ALIZINE TOPRAKLARINA bir DLC gelmeyeli sanırım yedi yıldan fazla oluyor. Özünde bu dergiyi çıkarırken bir yandan da "Ne güzel, hem taze taze indirilebilir içerikleri de yazarım buraya" diyordum ama bu indirme olayı tam o sıralarda kafayı yedi maalesef. Parasını verip aldığınız diskin içine saklanan "indirilebilir" içerik mi istersiniz, 25 lira verdiğim paketten eski oyunların çıkmasını mı bilemem ama bu tarz hinlikler beni bir süreliğine oyunlara fazladan para verme fikrinden fazlasıyla soğutmuştu. Tahmin edebileceğiniz üzere dolu dolu içeriği ve Isaac'e can katan yapısıyla *Wrath of the Lamb*, genişleme paketinin sadece cüzdanınızı daraltmaya değil, oyunları genişletmeye de yaradığı o eski güzel günlere göz kırpıyor.

İŞTE KUZU KUZU GELDİM

Binding of Isaac'i biraz olsun oynadıysanız, *Wrath of the Lamb*'in neleri geliştireceğini aslında az çok tahmin edebilirsiniz. Farklı özellikler veren daha fazla eşya, öğrenilip hakkından gelinmesi gereken canavarlar ve elbette pek çok sır... *Binding of Isaac* yeterince eşya açamadıysanız zaten zor bir oyundur ki genişleme paketine hiç içerik açmadan dalacak oyuncuların çok ama çok zorlanacaklarını garanti ederim. Örümcekler olsun, yeni bölüm sonu canavarları olsun, sadece nasıl saldırdıklarını öğrenmeye bile nefesinizin yetmeyeceği onlarca yeni düşman var. İlla ki güçlü eşyalar, güçlü geliştirmeler gerektiriyorlar. En sevdiğim şu sinek kusan, ağlayan ezik tiplerin, üstlerinde bombalarla beni kovalamaları oldu ki yakaladıklarında nasıl öpeceklerini az çok tahmin edebilirisiniz.

Wrath of the Lamb'deki yeniliklerin başında normalde oyunda olmayan iki ilginç fikir var. Bunlardan bir tanesi bölümlerin çeşitli lanetlerle gelebilmesi. Örneğin bölüm başında "Labirentin Laneti" etiketini görürseniz bölüm normalden iki kat daha uzun sürecek demektir. Haritanın görünmez hale geldiği veya tuzak kapıların iki katına çıktığı farklı lanetler de eklenmiş *Wrath of the Lamb*'e. Bir diğer yenilik de pasif bonuslar veren yakalıklarla geliyor. Bunları normal eşya gibi kullanmak yerine sürekli olarak sundukları bonuslardan -ve bazen dezavantajlardan- faydalanıyoruz. Bunun haricinde genel olarak şeytanın önerdiği eşyaları dikenli kapılarıyla can karşılığı sunan odalar ve karşılıksız önemli eşyaların verildiği kutsal bölgeler oyunun yenileri arasında.

Dürüst olmak gerekirse, *Wrath of the Lamb*'in sağladığı dolu dolu içeriğe rağmen *Binding of Isaac* namına değişen fazla bir şey yok, değişmesin de zaten. Ama yine de yeni eşyaların oyunu biraz dengesizleştirdiğini düşünüyorum. İlk bölümler normaline göre fazlasıyla zorlaşmış durumda, sonlarsa daha kolay geliyor çünkü çok iyi kombinasyonlarla buraları çok rahat geçiyorsunuz. Şahsen oyunu sular seller gibi ezberlemiş ve öğrenmiş bir oyuncu olarak hiçbir yerinde çok zorlanmadım, ancak çevremden bolca mızmızlananlar oldu.

HER KUZUNUN ETİ YENİR

Wrath of the Lamb, tümden bakıldığında benim eklenti paketi beklentilerimi tam olarak karşılıyor. Neredeyse oyunun kendisi kadar içeriğe sahip, ucuz, oyuncuya yeni deneyimler sunarken eski oyundan da koparmayan, çok kıvamında bir paket olmuş. Ufak denge sorunları ve bazı farklı kombinasyonlarda oluşan hatalar haricinde, *Binding of Isaac*'i seven her oyuncunun "Kuzunun Gazabı"nı denemesi gerekiyor. Ayrıca bu fiyata aynı kalitede bir oyun bulmanız mümkün değil.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Oyunu ikiye katlayan içerik ✓ Ucuz fiyatı ✓ Daha yaratıcı ✗ Oyunun hata sayısı çok artmış ✗ Dengeli değil ✗ Yeni başlayanlar çok zorlanacak

→ **Tür:** Aksiyon/RYO → **Yapım:** Edmund McMillen → **Dağıtım:** Valve → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 3$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** bindingofisaac.wikia.com

Binding of Isaac: Wrath of the Lamb > Shoot Many Robots > Cave Story



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

8,0

İçerik paketi işte böyle olmalı.

HABERLER

Diablo III'ün patlak çıkmasının ardından korkuya kapılan oyuncular güven bunalımı yaşıyor. Yıllardır bekledikleri oyun tarafından aldatıldıklarını düşünen oyuncular, Demet Akalın şarkıları dinlemeye ve "Oyun değil mi, hepsi aynı, Allah hepsinin belasını versin" türü söylemler üretmeye başladılar.

E3 oyun fuarında, fuar kızlarından birinin numarasını almayı başaran ilk oyun basın mensubu yurda giriş yaptığı havaalanında davul zurna eşliğinde karşılandı.

Oyun muhabiri arkadaştan rica minnet numarasını alıp röportaj yapmak için aradığımız Fuar Kızı, genelde kendisiyle konuşan erkeklerin düzgün cümle kuramadığını, o kişininse üst üste kurduğu düzgün cümlelerle kendini çok etkilediğini belirtti.





NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Değişken dünya ✔ Esprili anlatım ✔ Eğlenceli bulmacalar
✖ Biraz tekrar ediyor ✖ Hikâye ilgi çekici değil



Amcanın pek çok ilginç cihazı var. Oyun içinde bunlardan bazılarıyla boğuşmanız gerekecek.

Yumuşak boyutta her şey çok yumuşak. Kasalar bile.



MUTLU BOYUTA AÇILAN KAPI

Quantum Conundrum

***PORTAL* VE *Q.U.B.E.* GİBİ** oyunların beynime pek katkısı olduğunu sanmıyorum ama egomu layığıyla beslediğini söyleyebilirim. Kabul edelim, birkaç bulmacayı saymazsak ne *Portal*'ın ne de benzer oyunların sundukları zekâ oyunları o kadar da zor değil. Bunun en basit kanıtı da bu tip oyunları bitirmiş insan sayısı. Ben henüz zorlandığı için *Portal*'ı bitirememiş birine denk gelmedim. Bulmaca oyunlarının temel mantığı, elimize küçük ve eğlenceli oyuncaklar vermelerinde yatıyor. Hepsi bunu yapıyor, bazıları fizik kurallarıyla oynuyor, kimisi dünyayı değiştirecek güçler veriyor... Peki neden ikisi birden olmasın? *Quantum Conundrum*'un yaptığı da tam olarak bu. Dünyayı farklı boyutlarda birleştiren bir laboratuarda, fizik kurallarını yeniden tanımlayacak bir kahramanlık hikâyesini yaşıyoruz bu oyunda.

Çılgın bilimci amcasının laboratuarına giren bir çocuk, amcası bilinmeyen bir boyutta kapalı kalmışken, işleri düzeltip amcasını kurtarabilir mi? *Quantum Conundrum* oynuyorsanız bunun olmaması için bir neden yok. Özellikle de farklı boyutları açan bir eldiveniniz varsa bu iş düşündüğünüzden bile eğlenceli hale gelebilir. Boyut demişken, kesinlikle *Half-Life*'daki gibi uzaylıların yaşadığı bir başka dünyadan bahsetmiyorum, sadece maddelerin yapısının ve şeklinin şemalinin değiştiği bir evren söz konusu. Örneğin Ağır Dünya'da her şey ağırlaşıyor, karton kutular metal küplere dönüşüyor, perdeler duvar gibi sertleşiyor ve duvarlardaki tablolar heavy metal temalı oluyor. Biraz *Undying* havası aldığımdan olsa gerek, *Quantum Conundrum*'un en sevdiğim yanlarından biri tablolarla oynamak oldu. İnsan meraktan bütün tabloların ne olacağını, nelere dönüşeceğini görmek istiyor. Toplamda Pofuduk, Ağır, Yavaş ve Ters Yerçekimi olmak üzere dört farklı dünya var ve eldivendeki tuşlara dokunarak boyut değiştirmek sadece fizikleri değil mekândaki her şeyi etkiliyor. Söylediğim üzere duvardaki resimler bile boyutun durumuna göre yer değiştirebiliyor. Örneğin bir köpek resminin ters yerçekimi boyutunda yeri ısırıp düşmemeye çalıştığını görebiliyoruz.

BİZİM STADYUM BOYUTUNDA TERÖR

Oyunun bulmacaları içinse aşağı yukarı *Portal* kafasında diyebilirim, boyut teması gayet güzel ama bu özünde dört farklı yerçekimi moduyla oynadığım gerçeğini gizleyemiyor. Genel olarak bulmacaların tamamı fizik temelli ve zamanlamaya dayalı ilerliyor. Örneğin taşıması ağır bir kasayı yumuşak boyutta tutup cama doğru fırlatmak ve tam o anda ağır boyutu açarak o camı kırmak yapabileceklerimiz arasında. Oyun en başından itibaren teker teker her boyutu öğreterek ilerlediği için çok sorun yok ama sonlarda, farklı boyutları aynı anda kullanmak gerekirken bir yandan da pervaneler olsun, objeler olsun uğraşmanız gerekiyor oluşu işleri değiştiriyor.

Portal'ın fikir annesi ve yapımcılarından biri olan Kim Swift'in de işin içinde olduğunu düşünürsek, oyunun esprili havasının nereden geldiğini tahmin etmek zor değil. *Quantum Conundrum* kesinlikle sıkıcı bir oyun değil ama ilk *Portal*'ın lanetini paylaşıyor; senaryo bazında oyuncuya fazla bir şey katamıyor. *Portal 1*'de Glados'a gıcık olup bulmacaları çözmek için hırs yaptığımı bilirim, ama burada konuşan şirin bir amca varken insan istese de kızamıyor. Dolayısıyla şimdi ne olacak gibi bir merak oluşmuyor, bunun yerine oyuncu bulmacaların ve eline geçecek aletlerle neler yapabileceğinin heyecanına tutunarak devam ediyor oynamaya. Mantıklı mı? Gayet mantıklı. Ama yeterli olup olmadığı oyuncudan oyuncuya değişecek bir şey.

Quantum Conundrum bu bağlamda bakıldığında bir *Portal* değil belki ama kendi halinde de oldukça eğlenceli bir oyun. Boyutlar arası geçiş son derece keyifli, bulmacalar bana kendimi iyi hissettirdi ve zorluk dengesi de başarılı. Bu aralar oynayacak kaliteli bir bulmaca oyunu arıyorsanız, kesinlikle doğru yerde olduğunuzu söyleyebilirim.

→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Airtight Games → **Dağıtım:** Square Enix → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 14$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** quantumconundrum.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

8,2

Bu oyun beni farklı boyutlara taşıdı.

INDIE

1 **Super Monday Night Combat**
2 Dustforce
3 Limbo
4 Vessel
5 Q.U.B.E.

İNDİRİLEBİLİR

1 **Fez** (360)
2 Bastion (360)
3 Alan Wake's American Nightmare (360, PC)
4 Sine Mora (360)
5 Minecraft (360)

YARIŞMA

ALIZINE GEZMEZ

Alizine Wonderland, kapitalist Oyungezer'in pisliklerine cevap olarak tek aylık Alizine Gezmez'i duyurmaktan mutluluk duyar. Oyungezer'in size uçak parasıdır, otel masrafıdır çeşitli sıkıntılar çıkaran Gezenti türü yarışmalarının yerine biz sizi evinizde yarıştırıyoruz. Evinizde Alizine okurken çekilmiş en sıkıcı (yaratıcılık serbest) fotoğrafa Steam'de gelecek ay indirime girecek güzel bir oyunu hediye edeceğiz. Haydi AlizineGezmez'ler, sıkın kendinizi!

Oyunlara sansür geliyor. Kültür Bakanlığı sigaradan sonra silah içeren oyunların da kötü örnek olduğunu belirterek sansür uygulamasına gidileceğini belirtti. Duruma el atan CNBC-e yetkilileri bundan böyle Call of Duty oyunlarında top tüfek yerine devasa çiçekler olacağını belirttiler.

İki oyuncu arasında açılan tazminat davası tartışma konusu oldu. CoD'da vurduğu Ege A.'nın üstüne çıkarak demlik hareketi yapan Cem İ., ertesi gün kendisine gelen mahkeme celbiyle şoka uğradı. Duruşma sonunda Cem İ. üç gün server'lardan men edilirken, pişman olduğunu söyledi ve bundan sonra kimseyi demlemeyeceği sözünü verdi.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

BAKANLIKTAN ONLINE OYUNCULUKLA İLGİLİ AÇIKLAMA

Yanıldınız, Türkiye'de bu konuları konuşmamıza daha üç ışık yılı var. Söz konusu ülke Güney Kore. Bizim oyuncuklukla ilgili ileride konuşmaya başlayacağımız birçok konu bugün Kore'de üst düzey yetkililerce izleniyor ve tartışılıyor.

Korean Times'ın haberine göre online oyunlarda gerçek parayla ticaret, öğrencilerin zamanlarını oyun içinde para kazanmaya harcamamaları amacıyla bu yılın ikinci yarısı itibarıyla yasaklanıyor. Kore Kültür, Spor ve Turizm Bakanlığı yeni yasayı bu ay duyuracak. Bakanlıktan konuyla ilgili çalışmaları yürüten Kapsoo, "Oyunların eğlence için olduğu kadar akademik ve diğer iyi amaçlar için olması gerektiğini" belirtiyor. Hükümetin açıklamasında, "Para kazanma amacıyla eşya toplamanın sağlıklı bir oyun kültürü oluşturmanın aksi yönde bir hareket olduğu" belirtiliyor. Şaşırmayın, sağlıklı online oyun anlayışı ve sektörüyle ilgilenen bu ülke, dünyanın en yaygın internet kullanımına (%93) sahip. Bu ülkede online oyunlar sırasında "bot" kullanarak para/eşya toplanması da yasalara aykırı! Bakanlığın açıklamasına göre şu anda oyun içinde gerçek parayla yapılan sanal ticaretin %60'ını bu yapay zekâ programcıkları oluşturmakta. Bu yasaya karşı gelecek davranışlar 50 milyon Won'a kadar (yaklaşık 86 bin TL) para cezası ve 5 yıl hapis cezasıyla cezalandırılacak.

Böylece oyun yapımcıları da oyun içi eşyaları para ile satamıyor ve satılma ihtimali olan hiçbir hediye eşyayı dağıtamıyor olacak. Bu da bir bakıma Güney Kore'de F2P oyunculuğun sonu demek. Bakanlığın bu kararında, 2009'da oyun içi sanal ticaret yapan 50 kayıtlı firma varken, bugün bu rakamın 1500'e çıkmasının da etkisi bulunuyor. Bakanlık, bu sanal ve üretime katkısı olmayan iş gücünden rahatsız olmasının yanı sıra sosyal sorunlara neden olduğunu savunmakta ve bu konuda yerel idarelerden ve polisten destek alınacağını belirtiyor. Sahneyi gözümün önüne getiremiyorum: Polis anonsundan sonra kapı kırılarak içeri giriliyor ve Diablo III'te altın farm'layan ve Aion'da eşya satan çete kıskıvrak yakalanıyor. Sanal paraların yazıcı çıktılarıyla masaya "POLİS" yazılıyor. Evet, gerçekten çok farklı bir ülke şu Güney Kore.

GÜÇTE BİR **F2P'**LEŞME **SEZİYORUM**

Star Wars: The Old Republic'le ilgili son birkaç aydır yazdığım haberler oyunun yeniliklerinden çok, ne kadar kısa sürede ne kadar çok oyuncu kaybettiği, nasıl uçuruma sürüklendiği hakkındaydı. Hatırlarsanız oyun F2P olursa şaşırmayacağımı da belirtmiştim. Bu beklentide olan tek ben değilim ki Bioware'den konuyla ilgili bir açıklama geldi.

PC Gamer web sitesinin James Ohlen ile oyunun F2P'ye dönme ihtimali üzerine yaptığı söyleşiye göre, oyunun kreatif direktörü abonelikle desteklenen bir F2P sistemine sıcak bakmakta. Ohlen'a göre artık oyunların en azından başlangıçta F2P olması gerekiyor. Unutmadan: The Old Republic'i 15. seviyeye kadar ücretsiz deneyebilirsiniz.

Daha taze bilgi: Tasarım lideri Emmanuel Lusinchi'ye göre şu aralar oyunu temiz bir şekilde F2P'ye çevirmek için imkânlar araştırılmakta. EA'in patronu Frank Gibeau'nun Gamesindustry.biz'e verdiği röportaj da bunu destekler nitelikte.





TERA'YI ÜCRETSİZ DENE, **BEYGİRE** PARA BAYIL

Bu yılın dikkate değer online oyunlarından TERA, 29 Haziran - 6 Temmuz arasında Avrupa sunucularında ücretsiz denenebilecek. Unreal Engine 3'ün bir devasa online'da nasıl durduğunu kendi gözlerinizle görmek istiyorsanız *account.tera-europe.com*'a bakabilirsiniz.

Bu arada daha oyun çıkmadan ilk ücretli binek duyuruldu. 25 USD'lik sanal beygiri tüm karakterlerde ve 1. seviyeden itibaren kullanabiliyorsunuz. 280 birim hızındaki at alındıktan sonra satılamıyor, atılamıyor. Ah WoW ah, kötü örnek oldun bu yeni nesile. Bence o parayla gidin bir at çiftliğine, gözetmen eşliğinde gerçek ata binin. Atın sizi üstünden atmayacağından eminseniz, "Chaaaaaaarge!" diye bağırıp işin havasına da girebilirsiniz.

LAN BLIZZARD!...

Bildiğiniz gibi Blizzard korsan kullanımı azaltmak için oyunlarından LAN modunu çıkarmanın iyi bir yöntem olduğuna inanmakta. Bu gerçeği herkes bilmesine rağmen resmi açıklamasını geçen hafta StarCraft II'nin yapım direktörü Chris Sigaty, Gamespot.com'a yaptı. Sigaty, bugüne dek çok oynanan Blizzard oyunlarından Warcraft III'ün başarısında DotA'nın yanı sıra LAN modunun da etkisi olduğunu kabul ediyor. Fakat Warcraft III oyuncularının önemli bir kısmının halen korsan oynadığını göz önünde alınca sonuç değişmiyor: Bundan sonra Blizzard oyunlarında LAN seçeneği beklememeliyiz. Evet, Heart of Swarm'da da.



KISA KISA KISA...

- Sevgili Guild Wars 2'nin çıkış tarihi nihayet açıklandı. Temmuz'da oynamayı hayal edenler yaya kaldı, çünkü Tyria'ya 28 Ağustos'da girebileceğiz. Erken sipariş edenlerse beta ile özlem gidermeye devam edecek.
- FunCom yeni bebeği The Secret World'ün heyecanını yaşasa da Age of Conan'ı da boşlamıyor. F2P oyunun parlak günlerini yaşadığı şu günlerde FunCom ilgiyi canlı tutmak için "AoC'den ne bekliyorsunuz?" konulu bir oyuncu anketi düzenledi. Katılımcıların %70 gibi ezici bir çoğunluğu yeni PvE içeriği PvP'ye tercih ettiler. AoC'nin henüz adı açıklanmayan dördüncü macera paketi de muhtemelen bu yönde olur.
- WoW: Mists of Pandaria'nın açılış videosu Köln'deki Gamescom'da sergilenecekmiş. Videoda pandaların da olacağı söyleniyor. ("You Don't Say" geldi gözümün önüne :)
- Nensyu Labo adlı bir araştırma şirketine göre Japonya'da yıllık maaş ortalamasının en yüksek olduğu şirket Square Enix'miş. Hele Final Fantasy XI ve XIV'ün yapımcıları en yakın rakibin iki katından fazla kazanıyormuş. Demek ki bir gün Japonya'da bir oyun programcısı olursak ilk tercihimiz Square Enix olacak.
- SOE Live, 18-21 Ekim arasında Las Vegas Bally's Casino'da bir fan festivali düzenleyecekmiş. Festivalde yaş sorun olmamakla birlikte 139 USD'lik bir bilet yeterli olacakmış.



UZAYDA HAVA ISINIYOR

Siz bu satırları okuduğunuz sırada efsane EVE Online'ın ücretsiz Inferno 1.1 paketi çıkmış olacak. Eklentiyle, Minmatar filosu yeni shader modellerine geçiyor. "Eeee 17. paket, olsun o kadar" demeyin, yenilikler bununla sınırlı değil. Inferno ile beraber yeni oyuncuların oyun dinamiklerine daha kolay alışmaları ve ustaların savaş kontrollerinin artması hedeflenmiş. War Declaration, Incursions, Unified Inventory ve Factional Warfare sistemleri de elden geçiriliyor. Ayrıca daha geniş kamera fonksiyonları, daha fazla kıyafet çeşidi de eklenenler arasında.



GEYİĞE LOGIN

Bu ay bu bölüme "Dedikoduya Login" de diyebiliriz. Can'dan dinlediğim muhabbeti aktarmak istiyorum:

Blizzard'ın Diablo III forumlarında açılan bir başlık ile başlar her şey: "WTT Godly DH gear for my girlfriend on webcam". Başlığı açan adam sağlam Demon Hunter eşyaları karşılığında kız arkadaşının Skype'da istenilen bir "şovu" yapacağını belirtir. İşin komik yanı, bu geyik muhabbetine çok sayıda ciddi teklif yağar. Bunun üzerine adam, "Biriyle anlaşmak üzereyiz, yok mu daha iyi teklif?" şeklinde gaz verir. Gelen mesajların arasındaki tepkileriyse, "Ya şaka yapıyordum başta, fakat ciddi ciddi olur cevabını alınca aklıma yattı" diye yanıtlar. Ve de ekler: "Kız arkadaşım iyi bir takım oyuncusudur!" Tabii hit sayısının ve tekliflerin fırlamasıyla birlikte Blizzard forum yöneticileri başlığı uçurur. Bu tip örnekleri görünce RMAH iyi ki var demekten kendimizi alamıyoruz. Yoksa eşya için çarpık arayışlara gidecekmiş kimi oyuncular!

IEM7'DE COUNTER-STRIKE 1.6 OLMAYACAK

BİR DEVİR SONA ERDİ

ESL dünyası geçtiğimiz ay ikiye bölündü. Kimilerine göre oldukça üzücü, kimilerine göreyse yerinde verilmiş bir karardan bahsedeceğiz size. Dünyanın en prestijli ve en büyük elektronik spor turnuvalarından biri olan *Intel Extreme Masters*'ta 7. sezon elemelerinde Counter-Strike 1.6 olmayacak. Üstelik söz konusu olan sadece IEM de değil, dünyanın en eski ve en büyük organizasyonlarından Dreamhack ve World Cyber Games'te de Counter-Strike 1.6 elemeleri kaldırıldı. Bu haber, elektronik spor sektörü için kelimenin tam anlamıyla tarihi bir karar oldu. Neden mi? Hadi biraz konun detaylarına doğru yolculuk yapalım.



19 Haziran 1999'da bir Half-Life modu olarak ortaya çıkan Counter-Strike, daha o zamanlarda FPS dünyasına bambaşka bir boyut kazandıracağının sinyallerini vermişti. Oyun her ne kadar basit gibi görünse de rekabete uygun yapısıyla birçok oyuncunun ilgisini çekmeyi başardı. Kısa zamanda o kadar büyük bir kitle tarafından oynanmaya başlandı ki, zamanın en büyük organizasyonu WCG 2001 elemelerinde kendine yer buldu. Artık elektronik spor oyunları arasında en çok takip edilen ve en büyük para ödüllerinin verildiği bir oyun haline gelmişti. Dünyanın en büyük elektronik spor kulüpleri de bu rekabetçi ortamda en iyi kadrolarını oluşturmuş, dünyanın en büyük teknoloji markalarıyla dev sponsorluk anlaşmaları yapmaya başlamıştı. 2004 yılına gelindiğinde dünyanın en çok oynanan FPS oyunlarından biri haline geldi CS. 2006 yılında da ilk kez Intel Extreme Masters elemelerinde yer aldı. Counter-Strike oynayıp turnuvalara katılan oyuncular artık büyük paralar kazanabiliyorlardı. Öyle ki, bu hızla büyüyen sektörü ciddi bir kitle olarak kabul eden Kore ve bazı Avrupa ülkeleri elektronik spor oyunları için resmi spor federasyonlarını kurmuşlardı. Counter-Strike artık sadece bir oyun değil, FPS tarihinde yeni bir dönemi başlatan ve birçok oyuncuya *elektronik sporcu* sıfatını kazandıran bir spor aracı olarak görülmeye başlanmıştı. Oyuncu ekipmanları üreten firmalar ürünlerini CS oyuncularıyla tanıtmaya başlamış, teknoloji ve bilişim firmaları eSpor kulüplerine sponsor olarak reklam vermeye başlamıştı. Tüm dünyada eSpor sektörünün doğuşunda en büyük paya sahip oyun olan Counter-Strike, 2008 yılına geldiğimizde aralık ayı itibariyle dünyanın en çok ve en uzun süre oynanan FPS oyunu olarak da tarihe geçmiştir.

PEKİ NE DEĞİŞTİ?

eSpor için bu kadar güçlü bir oyunken, günümüzde ne değişti de birçok büyük organizasyon Counter-Strike'ı bünyesinden çıkarmaya, dünyaca ünlü ve köklü eSpor kulüpleri kapanmaya, oyuncular oyunu bırakmaya başladı? Counter-Strike belirli aralıklarla farklı sürümler ve yenilikler sunarak 13 sene boyunca oyun severlerle birlikte oldu. Bu sürümler arasında en çok oynanan 2002 yılında çıkan **CS 1.5**'ti. 1 sene sonra yeni geliştirmeler ve görünümüyle **CS 1.6** sürümü çıkarıldı. Yaklaşık 3 sene boyunca 1.5 ve 1.6 arasında bölünen oyuncular,



dünyada resmi olarak 1.6'nın kabul edilmesi üzerine 1.6 oynamaya devam etti. O günlerden bu zamana kadar eSpor oyuncularına özel bir geliştirilme yapılmadı ve ortalama 7 yıldır oyuncular aynı grafiklere oyunu oynamaya devam etti. Bu yüzden de hem oyuncuların hem de izleyicilerin oyuna karşı duyduğu heyecanda azalma oldu. Birçok oyuncu sektörden para kazandığı için profesyonel düşüncede oyuna devam ederken artık para kazanamayan eski ve köklü kulüpler de bir bir kapanmaya başladı. İlk önce WCG organizasyonu mobil oyunlara geçiş yapacağını açıkladı fakat sonrasında bu kararından en azından bu senelik vazgeçtiğini belirtti. Uzun süre eSpora uygun yeni bir sürüm veya önemli bir geliştirme beklendi Valve'den. Fakat Valve yıllar sonra oyuncuların karşısına CS: Global Offensive adında bir oyunla çıktı ve Valve'ın CSGO'nun 1.6'nın yerine geçecek ve onun eksiklerini kapatacak bir oyun olmadığını açıklamasıyla birlikte profesyonel oyuncular için işler iyice kötüye gitmeye başladı.



Counter-Strike dünden bugüne bu şekilde geldi diyebiliriz. Tabii ki "her şey bitti" demek çok saçma, Counter-Strike daha yıllarca oynanmaya devam edecek. Üstelik oyunculardan gelen tepkilere bakarsak büyük bir geri dönüşün gerçekleşebileceğini bile söyleyebiliriz. Sanırım biraz buruk veda ediyorum ama şöyle de bir gerçek var; "13 senedir Counter-Strike oynuyorum" diyen insanlar kaç tane farklı oyun için böyle bir cümle kurabilecek ki? *-Oğuz*

BENQ CUP BU YAZA DAMGASINI VURUYOR

Bu ay ESL sayfasını açtığınızda, Counter-Strike 1.6 adına ilk olarak yandaki kötü haberi okudunuz. Counter için işlerin yolunda gitmediğini, Avrupa'da profesyonel oyunculuğun sona ermeye başladığını ve buna benzer düşünceleri aklınıza getirmeye başladınız. Tabii "acaba ülkemizde de Counter düşüşe geçecek mi, Türkiye için de kötü günler yakın mı" diye endişelenenleriniz de vardır. Tamam, paniklemeyin; çünkü size iyi bir haberimiz var. ESL Türkiye'de BenQ sponsorluğunda muhteşem bir Counter-Strike organizasyonu hazırladık. Ve bu kesinlikle bir düşüş değil, bir rekor!

Bildiğiniz gibi ESL Türkiye'de bireysel oyuncuların gelişimi adına pek çok 1on1 organizasyonu düzenliyoruz. Tanınmış profesyonel ve amatör sporcular aynı platformda rekabet etme şansını yakalarken, Türkiye'nin her yerinden oyuncular kendilerini bu büyük organizasyonda sınama şansı buluyor. Her organizasyonda daha da artan bir katılımla tam bir festival havasında geçen 1on1 organizasyonlarında bu sefer aşılması güç bir katılım rekoru daha kırdık ve BenQ Cup'a tam 426 oyuncu katıldı!

Tüm sene boyunca bunalmış, yorulmuş ve koca bir seneyi ders çalışarak geçiren tüm öğrenciler ve oyun severler için eğlence asıl şimdi başlıyor. Gruplar belirlendi, karşılaşma tabloları çıkartıldı, geriye kalan tek şey maç günlerini beklemek! Bu büyük turnuvayı kaçırdıysanız ve bir sonrakine katılmak için sabırsızlanıyorsanız **www.esl.eu/tr** adresinden bizi takip etmeye devam edin, bir sonraki turnuva için çok beklemeyeceksiniz :) *-Oğuz*



Ödüller

1- BenQ RL2240H Monitör
2- BenQ LM100 Dijital Fotoğraf Makinesi
3- BenQ CP100 Scanner
4-5-6-7-8 Counter-Strike: Global Offensive Beta Key





HAXBALL'DA YARI FİNALDEYİZ!

ESL Country Championship turnuvasında Haxball milli takımımız 32 ülkenin arasından sıyrılmayı başarıp yarı finale çıkmaya hak kazandı. Yolun bundan sonrasında kendilerine başarılar diliyoruz!



PROFESYONEL OYUNCULUK BELGESEL OLDU

ESL sayfalarında bu sefer **Team Liquid**'e dair oldukça özel ve güzel bir haber vereceğiz. 2000 yılında, pek çoğumuz sadece "oyun oynarken" Victor Goossens ve Joy Hoogaveen adında iki arkadaş *oyunları profesyonel olarak nasıl oynayabiliriz* diye düşünerek Team Liquid'i kurmuşlardı. Takım çalışmalarını sürdürürken kendilerine bir de portal açmak istemiş ve 2002 yılında *teamliquid.net* adlı portalı hayata geçirmişlerdi. Bugün dünyanın en büyük StarCraft portallarından bir tanesi haline gelen teamliquid.net'in 220.000'den fazla kayıtlı üyesi var ve New York ofisinde tam gün çalışan 4 kişi bulunuyor. Kulüp bugün itibariyle Razer USA, Twitch TV ve The Little App Factory gibi sponsorlara sahip ve dudak uçuklatan gelirler elde ediyorlar.

Tüm bu bilgiler ve rakamlar çok etkileyici, evet; ama asıl konumuz kulüp için hazırlanan **Liquid Rising** adlı belgesel videosu. Geçtiğimiz ay yayınlanan video tam 1,5 saat sürüyor. Daha önce örneğini hiç görmediğimiz özel bir çalışmayla hazırlanan belgeselde, Liquid'in geçmişten günümüze macerasını, katıldıkları organizasyonları, oyuncuların eSpor hakkındaki duygularını ve düşüncelerini izliyoruz. Ayrıca birbirleri hakkında neler hissettiklerini, aralarındaki dostluk bağını ve en önemlisi profesyonel bir eSpor oyuncusu olmanın ve profesyonel bir şekilde hareket edebilen bir takımın gereksinimlerini oyuncuların kendi ağızlarından dinleyebiliyoruz.

Dünyanın en ünlü StarCraft II oyuncularından biri olan ve Türk oyuncuların da yakından tanıdığı Team Liquid oyuncusu Dario "TLO" Wünsch'ün, ekip içinde uzun sakalları yüzünden alay konusu olduğunu biliyor muydunuz? Belgeselde TLO, eskiden "Nazgul", "Fisheye", "PG" ve "COPE" gibi ünlü oyunculara oldukça hayran olduğunu, ilk kez katıldığı 2002'deki turnuvada yarı-final maçında PG'yi eleyip, hayranı olduğu oyunculardan imzalı tişört alınca mutluluktan havalara uçtuğunu ve her şeyin artık daha farklı olacağını o zamanlarda hissettiğini anlatıyor bizlere. Bu gençlerin bir gün hayranı oldukları oyuncular kadar ünlü olabileceği kimin aklına gelebilirdi ki? TLO, NonY, Jinro ve HerO gibi dünyaca ünlü oyuncular ve daha fazlasını yakından tanımak, onların ağzından bu kulübü, yaşadıklarını, geçmişlerini öğrenmek için *tinyurl.com/og-zesltl* adresini ziyaret etmeniz yeterli. Herkese iyi seyirler. *-Oğuz*



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

DİZİSİ SEZONU BİTİRMİŞ OLABİLİR, AMA GAME OF THRONES'TAN KAÇIŞ YOK. OYUNU ÇOK ÇOK İYİ OLMASA DA, WESTEROS HASTALARI HATALARI GÖRMEZDEN GELECEKLERDİR EMİNİM (MERAKLISINA NOT: SİBEL KEKİLLİ OYUNDA YOK).

FPS (First Person Shooter)

BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360
FPS seviyorum deyip de BF3'ü oynamamış olmanız mümkün değil. Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi, ama benzerlerinin yanında hafif sönük kalan tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!

The Darkness II
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.

Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişememiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.

GoldenEye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.

Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.

Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360
Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir. Oyun çıkalı kaç ay oldu, biz daha oyundan çıkamadık.

Yeni
Game of Thrones
PC, PS3, 360
Kral Robert'ın İsyanı döneminde geçen Game of Thrones oyunu, dizi ve kitaplarda olmayan ana karakterlere yer veriyor. Ama "sevdiğimiz" karakterler de arada gözükmüyor değil.

Diablo III
PC
Inferno'da gıdım gıdım ilerleyişlerimiz ve bir öncekinden %0,001 daha iyi eşya düşürme çabalarımız sürünüyor... Sürünüyor mu dedim? Sürüyor diyecektim.

Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.

Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik
The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON

Yeni
MAX PAYNE 3
PC, PS3, 360
Remedy'den sonra Rockstar'ın yaptığı bir Max Payne, elbette daha "modern zamanların dertleri" soslu olacaktı. Olmuş da. Ama Rockstar bu, yaptığı oyunun kötü çıkma ihtimali her zaman düşüktür. Max'in aksiyonunu günümüzün teknolojisine o kadar iyi uyarlamışlar, multiplayer'la o kadar güzel birleştirmişler ki... Aksiyon türünün özünü içinde barındırıyor Max Payne 3. Kurşunların bedenlerle ölümcül bir dansı gibi adeta.

Ghost Recon: Future Soldier
PC, PS3, 360
Ghost Recon serisi "Recon"luktan "tam tekmil savaşa" dönüşmüş. ABD ordusunun tüm yeni ve hayali cicilerini denemek istiyorsanız, buyurun.

Gravity Rush
PS Vita
Yerçekimiyle oynayabildiğiniz bir oyun Gravity Rush. Anime tarzı grafikleri ve ilginç mekanikleriyle, Vita'nın en iyi oyunlarından biri.

Street Fighter X Tekken
PC, PS3, 360
İki seri, kozlarını er meydanında paylaşıyorlar. Street Fighter mekaniklerine daha yakın olan SFxT'de, iki serinin en ünlü 40'dan fazla dövüşçüsü karşı karşıya geliyorlar.

Sine Mora
360
Tadından yenmez grafiklere sahip, Grasshopper tarafından yapılmış, şahane bir shoot-em-up kendisi. Hem türe yeni başlayan, hem de gediklisi olanlara birebir.

Fez
360
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan sevimli, kafa çalıştırmayı gerektiren bir platform oyunu Fez. PC ve PS3 versiyonları da yolda.

Alan Wake's American Nightmare
PC, 360
Artık hem Alan Wake, hem de American Nightmare PC'de de var! Yaşasın psikopat Scratch abimiz!

Game of Thrones'taki favori karakterin hangisi?

1. *Tyrion Lannister. Adam çoook zeki. -BURAK*
2. *Elbette boyundan büyük işlerin adamı, Türk dostu Tyrion Lannister. -ALİ*
3. *Jaqen H'ghar, bir anda favorim Tyrion'un tahtına oturdu. -ESER*
4. *Arya'yı kimse anmamış, ne yazık. Bu kızda çok iş var çok. -GÖKER*
5. *Jof-- şaka şaka Arya (: Şaka dedim yahu bırakın o baltayı! -ÖMER*

Bütün diziler, bütün oyunlar bitti. Şimdi ne yapacaksın bakalım :)

1. *Bünyeyi kitaplara vurmak lazım aslında, ama uyumak daha güzelll grrrrhmgrhhmm -VOLKAN*
2. *Tez yazıcam hurray)): -ÖMER*
3. *Killing'i yeni bitirdik, şimdi "All Hail the King!" zamanı (Breaking Bad geliyo!). -SERPİL*
4. *StarCraft II'nin multiplayer'ında mücadele biter mi hiç yahu? =) -MUSTAFA BURAK*
5. *Eski sevgilim World of Warcraft ne güne duruyor? -BURAK*

Ne tür bir soğutma sistemi kullanıyorsun şu an (bilgisayarın değil, kendin için)?

1. *Ben şahsen su soğutmayı tercih ediyorum. Teknoloji olarak en kolay ulaşılabilir durumda olduğundan. -OZAN*
2. *Heroes 2'nin snow müziğini dinlemek. Dinleyen bazı kimselerin yaz günü soğuktan donduğu söylenir. -ÖMER*
3. *İçten soğutmalı bir insanım, her daim buz tutabilme yeteneğim sayesinde pencere bile açmadan geçiriyorum yazı. -SERPİL*
4. *İki pervanemle amansız ve işe yaramaz bir mücadele benimkisi. -İPEK*
5. *Kurander adı verilen karşılıklı camları ve balkon kapılarını açarak esinti yaratma sistemini kullanıyoruz. Pek güzel oluyor. -KAAN EZGİMEN*

STRATEJİ



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi strateji.



Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.



Crusader Kings 2
PC
Paradox'un stratejilerini sevenleri memnun edecek derinlikte, kararların içinde kendinizi kaybedeceğiniz bir strateji.



Anno 2070
PC
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Yeni çıkan DLC'lerle içeriği de genişletilmeye devam ediyor.



Civilization V + DLC'leri
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. DLC olarak çıkan yeni uygarlıklarla da sürekli genişliyor.

DVO & ONLINE



Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare'in DVO'su SWTOR, World of Warcraft'a karşı duran ilk büyük rakip. Ancak hızla oyun sonu içerikleriyle desteklenmesi gerekiyor.



Lord of the Rings Online
PC
Free2Play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Minecraft
PC
Minecraft'ın başarı hikayesi oyuncuya istediğini yapabilme özgürlüğü verildiğinde, topluluğun sizi nerelere yükseltebileceğinin göstergesi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi.

AYIN ALTIN OYUNU



Max Payne 3

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Şu temmuz ayına bir bakar mısınız beyler/bayanlar! Haymana Ovası gibi, bomboş bir aya girdik. Yaya yaya oynayın oyunlarınızı :)

TEMMUZ '12	
Adidas miCoach: The Basics	PS3, 360
Inversion	PC
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	3DS
Pokemon Conquest	DS
PROTOTYPE 2	PC
Tank Simulator	PC
The Secret World	PC
The Sims 3: Diesel Stuff Pack	PC
Theatrhythm: Final Fantasy	3DS
AĞUSTOS '12	
Brave: The Video Game	PC, PS3, 360, Wii, DS
Dark Souls: Prepare to Die Edition	PC
Darksiders II	PC, PS3, 360
Euro Truck Simulator 2	PC
Guild Wars 2	PC
Madagascar 3: Europe's Most Wanted	PS3, 360, PSV, Wii, 3DS, DS
New Super Mario Bros. 2	3DS
Persona 4: Arena	PS3, 360
Sleeping Dogs	PC, PS3, 360
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360
Tales of Graces F	PS3
The Sims 3: Supernatural	PC
Transformers: Fall of Cybertron	PC, PS3, 360
EYLÜL '12	
Borderlands 2	PC, PS3, 360
Disney Princess: My Fairytale Adventure	PC, PS3, 360
F1 2012	PC, PS3
FIFA 13	PC, PS3, 360, PSV, 3DS, Wii
LittleBigPlanet	PSV
Secret Files 3	PC
Tekken Tag Tournament 2	PS3, 360
The Testament of Sherlock Holmes	PC, PS3, 360

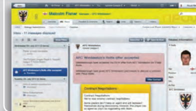
SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

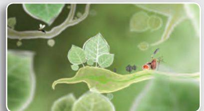
MACERA & BULMACA



Quantum Conundrum
PC, PS3, 360
İlk Portal'ın yapımcısı Kim Swift'in zekasından fırlayan Quantum Conundrum, onun kadar ses getirmese de çok iyi bir zeka oyunu olmuş.



The Walking Dead
PC
Zombi kıyametine, 3 gün su kesilmesinden daha fazla hazır olmamız tuhaf değil mi? Eğer yetmediyse, bir de oyununu verelim?



Botanicula
PC
Machinarium'un yapımcısından yine çılgın bir macera oyunu. Botanik bahçesini kötülükten korumaya çalışanşeyleri yönetiyoruz...Şeyler...



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

GARİP TÜRLER



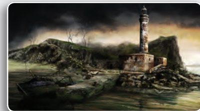
Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

ORGANİZE SANAYİ



TAYVAN'IN YOLLARI HAVA BOŞLUKLU

Bu ay Tuğbek'le Faruk dünyanın bir ucuna, ben ise öteki ucuna gittim. Gerçi onlara "ortada Hawaii civarında buluşalım" esprisi yaptım ama işten hiçbirimizin keyif yapacak zamanı olmadı. Dünyadaki iki üç büyük teknoloji fuarından birisi olan Computex'ten size bol bol haber getirdim. Ben yokken Mert kalfa, ki kendisine artık usta diyesim var, atölyeyi boş bırakmadı. Harıl harıl çalıştı ve yokluğumu hiç hissettirmedi sağ olsun. Bense Tayvan'ın nemli sıcağından neredeyse eriyip geldim. Bu ay size neredeyse tüm derginin üzerinde çalıştığı bir Organize Sanayi hazırladık. Kaan, Ozan ve Eren de uğrayıp bir çayımızı içtiler. Zaten Ozan atölyenin duvarına yakın çalışmaktan yakında çaykolik olup çıkacak. Ne zaman bir cep telefonu gelse onun eline tutuşturuveriyorum. Hadi Mert, tatile çıkmadan, sonraki sayıya girişelim. Ancak bitiririz arslan parçası seni! (Bitirirken Türk gazı veriyordu - Evet bunu Faruk'tan çaldım :) Yandaki Türk F4 uçak resmini de neden koyduğumu anladınız siz. **-BURAK AKMENEK**





SANAYİ'NİN YOLLARI... EE, TAŞTAN??

Bu ay, Sanayi'de diğer aylara nazaran çok daha fazla vakit geçirme şansım oldu. Ustam Computex'e gittiği için ortalık bana kaldı. Bir sürü inceleme yaptım. Microsoft Surface tabletlerin altından girdim üstünden çıktım. Onun dışında son bütünleme sınavını da vererek okulu bitirdim. Sevgili okulumun giderayak son şakasını yapması ve not sistemini değiştirmesiyle, normalde 2,51 falan gelecek not ortalamam 2,49'da kaldı. Hani "10TL değil, sadece 9,99TL!!" olayına döndü, hiç hoş olmadı. O değil de mezun olmak ne güzel bir şeymiş. Bir daha sınava girmeyecek olmanın; ondan da güzeli ketum hocaları, leş fakülte ve sınıf arkadaşlarını görmeyecek olmanın değeri paha biçilemezmiş (bizim dönem 150-200 kişiydi de)... Ama okul bitse de iş devam ediyor tabii. Ustamın dediği gibi, yeni sayıya da bir an evvel önce başlayıp uzun zamandır planını kurduğum tatilime çıkayım. Seneye ne olur bilinmez, ancak biraz dinlenerek enerji depolamak şart. Siz de öyle yapın bence. Gelecek ay görüşmek üzere. **-MERT YİĞİT DOĞRU**



Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Vodoo

Geil Evo Corsa

Asus Matrix Platinum GTX 580

Logitech G930

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

Western Digital Cavier Black

Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD Western Digital

Genius GX Gaming DeathTaker

ÖLÜMÜ GÖR -EREN OKKA

UYGUN FİYATLI ÇEVRE BİRİMLERİYLE bildiğimiz Genius'ı aslında pek az tanıyoruz. Mesela, artık neredeyse tüm farelerin ayrılmaz bir parçası olan tekerleği ilk kez 1995 yılında EasyScroll faresiyle Genius'ın kullandığını biliyor muydunuz? Ben bilmiyordum doğrusu. Yeni öğrendiğim bir diğer bilgiyse Genius'ın GX Gaming ismi altında oyunculara özel ürünler sunduğuydu. Klavye, fare, mouse pad, headset ve hoparlör gibi ürünleri bünyesinde barındıran ailenin belki de en havalı üyesi, elimin altında görmüş olmanızı dilediğim DeathTaker.

İsmi ister istemez Razer'ın Deathadder'ını anımsatsa da DeathTaker'ın farklı bir tasarımı var. Orta büyüklükte diyebileceğimiz farenin kullanımı, başparmağınızın oturacağı sol yanındaki lastik kaplamalı bölüm ve yüzük parmağınızın oturduğu sağ üstteki girintiyle birlikte oldukça rahat. 1,8m'lik örgülü kablo hemen herkes için yeterli uzunlukta ve farenin tabanındaki iki geniş ayak yeterli kayganlığı sağlıyor. Sağ yanındaki akrep desenli kapak mıknatısla tutturulmuş; hem açmak istediğinizde kolaylıkla açılıyor, hem de normal kullanımda sıkıca yerinde duruyor. Bu kapağın altındaki bölmeye farenin yanında gelen altı adet 4,5g'lık ağırlıkları takabiliyorsunuz ki bu ağırlıklar konum itibarıyla farenin dengesini ne yazık ki biraz bozuyor. DeathTaker'ın ana tuşları gayet sessiz. Adım adım ilerleyen tekerleğin üstü yine lastik kaplı ve basımı rahat, ancak sola-sağa doğru itilemediği için yatay kaydırma yapamıyorsunuz. Farenin sol yanındaki ileri-geri tuşlarıysa hem biraz küçük hem de geride kaldığı için basımı zor olabiliyor.

Teknik anlamda DeathTaker'ın en üst seviye farelerden geri kalır yanı yok. 100 ile 5700dpi arasında beş kademeli hassasiyet ayarı yapılabilen lazer fare 1000Hz'lik sorgulama oranı sunuyor. Makro kayıt özelliği, ek tuşları ve dilediğiniz renge ayarlayabildiğiniz ışığıyla birlikte özellikle biz oyuncular için tercih sebebi. Fakat şu anki tavsiye edilen satış fiyatı etikete yansıdığı sürece rakipleri arasında kendine yer edinmesi bir hayli güç, benden söylemesi.





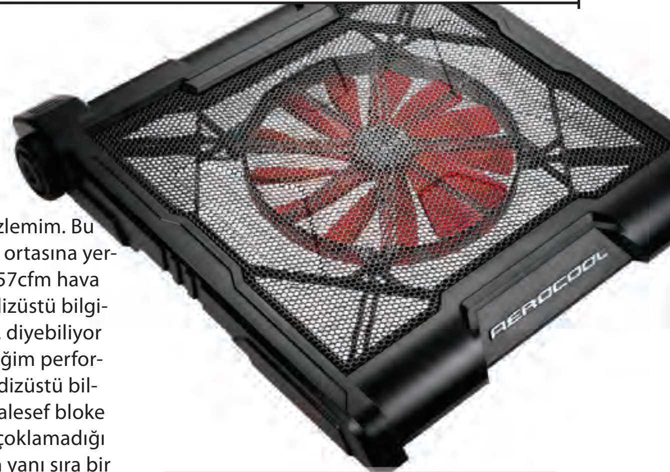
İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Makro tuşları, dahili hafıza, ayarlanabilir ağırlık, aydınlatma
Eksiler: Bazı tasarım problemleri, fiyatına göre düşük üretim kalitesi
Üretici: Genius www.geniusnet.com
İthalat: Genius www.geniusnet.com
Fiyat: 179 TL

Aerocool Freezer

PENCEREYİ KAPATIN CEREYAN YAPMASIN! -KAAN EZGİMEN

NUH PEYGAMBERDEN KALMIŞ olan dizüstü bilgisayarımı ters çevirerek altından çıkan ısıyla kahvaltıya sucuklu omlet hazırlamaya çalışırken Burak elime bir dizüstü bilgisayar soğutucu tutuşturdu. Şimdi, ya omletten vazgeçecektim, ya da bu ürünü test edecektim. Yıllardır dizüstü bilgisayarlarla ilgili türlü şehir hikâyeleri dinledim. ABD'de dizüstü bilgisayarı bacaklarının üzerine koyarak 3. derece yanıklarla dizüstü bilgisayar şirketine milyonlarca dolarlık dava açanlar mı istersin, ya da masanın üzerinde duruken birden sıcaklığından dolayı kendini imha eden cihazlar mı, yoksa patlayan piller mi? Hangi birine inanayım bilmiyorum ancak benim dizüstü bilgisayarım yukarıda yazılan tüm senaryoların başıma gelmesine her an yol açabilir.

Aerocool Freezer hayatıma bu noktada giriyor. Atölyeden kucağıma düşüyor ve hemen emektar dizüstü bilgisayarımın altında yerini alıyor. Oldukça geniş bir tepsisi olan Freezer'ın tepsi üzerindeki gözenekler sayesine cihazların alttan nefes almasını kolaylaştırdığı ilk gözlemim. Bu gözeneklerin altına ve tepsinin tam ortasına yerleştirilmiş 200mm'lik dev ışıltılı fan 57cfm hava üfleme desteğiyle benim emektar dizüstü bilgisayarımı bir nebze olsun rahatlattı... diyebiliyor muyum peki? Sanmıyorum. Beklediğim performansı pek yakalayamadım. USB ile dizüstü bilgisayardan güç tüketen Freezer maalesef bloke ettiği USB portunu kendi üzerinde çoklamadığı için bir porttan oluyorsunuz. Bunun yanı sıra bir fan ayar anahtarı ya da açma kapama düğmesi de yok. Fan tepsisi oldukça atıl çünkü yükseklik ve açı ayarlamak için herhangi bir düzeneği yok. Hava akımını yeterli derecede kullanabilmek adına tepsinin yanlarında herhangi bir mazgal düzeneği kullanılmamış. Freezer hava akımını bu yüzden pek verimli değerlendiremiyor. Bu durumda dizüstü bilgisayarınızın altında ışıl ışıl yanan fan ledleriyle oyalanmaktan başka yapabilecek pek bir şey kalmıyor bizim için. Ben sucuğu dolaptan çıkarayım Burak, sen de dizüstü bilgisayarı yeniden ters çevir.



İNCELEME
Performans: 2 ★★☆☆☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Kullanılan malzemeler, şık tasarım, sessizlik
Eksiler: 600 RPM fan gücü pek yeterli olmuyor, kontrol anahtarı yok, USB çoklamıyor, yükseklik ayarı yok
Üretici: Aerocool www.aerocool.com.tw
Dağıtıcı: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 34$ + KDV

DOSYA

Computex

ÇEŞMESİNDEN BİLE TEKNOLOJİ AKAN FUAR

-BURAK AKMENEK

TEKNOLOJİNİN GÖBEĞİNDE olmak değişik bir his. Kendi ülkende ister istemez, eline gelen ürün ve haberlerle sınırlı kalırken işin kaynağına gidip haberi ilk elden almanın ve bunları anında başkalarına ulaştırmaya çalışmanın verdiği tatmin tartışılmaz. Üzerindeki örtü kaldırıldığında bir ürüne ilk bakan ve dünyanın bambaşka ülkelerinden gelmiş gazetecilerle aynı tepkiyi vermek çok keyifli. Özellikle Asus'un iddialı masaüstü serisinin yeni üyesi Tytan'ın tasarımını gördüğümde hissettiklerimi anlatamam. Bir anda tüm gazeteciler gözüne far tutulmuş tavşan gibi bakakalıp ardından fotoğraf çekmek için sahneye üşüşünce, bulunduğunuz alandaki beş kablosuz ağın tamamı fazla yükten kafayı yiyince içinizi garip bir neşe kaplıyor. "Bunu dünyada ilk ben gördüm ve birazdan Facebook'tur, Twitter'dır, elimin altında ne varsa kullanıp okuyucularıma ulaştıracak ve onlara da bu keyfi yaşatacağım!" diyorsunuz. Fuar dönüşü akşam nasıl bir haber üreteceğinizi düşünüyor ve haliyle arada yüzlerce fotoğraf çekiyorsunuz. Daha da güzeli, bu işi yapan tüm gazetecilerin birbiriyle olan sözsüz anlaşmasını görüyorsunuz. Herkes haber peşinde ama işi biten yol veriyor ki siz de görsel alabilesiniz. Biraz sıkış tıkış olsanız da herkes işini yapabiliyor. Bilişim muhabirleri de aslında oyun muhabirlerinden farklı değil. Sonuçta adım gibi eminim ki salondaki herkes aynı zamanda oyun oynuyor.

Sizin için toplam 16 saat yol gittim, bunun 13 saatinde uçtum; günde belki 10 saat fuarda ayakkabı eskittim ve teknolojinin merkezindekilerle olan biteni tartıştım. Önümüzdeki yıl, hatta belki de önümüzdeki beş yılda bizi neler beklediğini gördüm ve bu dosya konusunun bir köşesinde bulunan kutunun içine ilgili görüşümü yazdım. Yeni teknolojiler harika ama gidişat eski günlerden farklı. Bunun havasını fuarda da çok açık bir şekilde koklayabiliyordunuz. Bu benim üçüncü Computex tecrübemdi ve açıkçası bu yıl fuarı biraz yetersiz buldum.

Bu satırları Asus'un sponsorluğu sayesinde yazabiliyorum; sizlere bu bilgileri aktarabilmem için beni ve Türkiye'den diğer dört basın mensubunu Tayvan'da onlar ağırladı. Zaten fuar genelinde de Asus'un ağırlığını kesinlikle hissedebiliyorsunuz. Gerek stant büyüklüğü, gerek şovlar ve basın gösterimi olsun her konuda Asus'un Computex'e damgasını vurduğu tartışılmaz. Bu yıl olduğu gibi gelecek sene de hem teknolojide hem de oyuncu ürünlerinde Asus'un ağırlığını hissedeceğiz. Zaten dergide okuyacağınız Asus G75V ve muhtemelen Ağustos sayısında kurcalayacağım Tytan bunun en açık göstergesi. Asus'un RoG serisiyle kazandığı başarı rakiplerine çoktan fark atmış durumda.

ASUS'UN ŞOVUYLA AÇILIŞ

Otelime yerleşip saat değişikliğinin etkisini güzel bir uykuyla atlattıktan sonra yoğun tempo başlıyor. İlk durak Asus'un şov alanı. Basın odası hınca hınç gazeteci dolu. Loş bir ortamda arkada yerleştirilmiş ürünler var ama herkesin gözü salonda. Sol tarafta bir hız aşırtma gösterisi için set var. Havaya salınan azot bulutuna bakılırsa oralarda bir şeyler olacağı kesin. Siyah, beyaz ve kırmızı Republic of Gamers havası her yere sinmiş. Ürün setleri kurulmuş. Fotoğraf çekeyim, güzel bir-iki poz yakalayayım derken yerimize oturmamız için



Asus Tytan'ı ilk gördüğünüzde etkilenmemek mümkün değil. Fanların görünüşü bile yeter.

TAYVAN MODASI, BEŞİ BİR YERDE!

O kadar dolaşıp yorulduktan sonra sıcağı da beyninize yiyince insanın kafası bir başka çalışmaya başlıyor. Anadolu'da kızların alınlarını süsleyen beşi bir yerdelerin Tayvan versiyonunu merak ediyor musunuz? İşte size beşi bir yerde! İster alnınıza takın ister için. Her şekilde ferahlatır!





Sahnedeki donanıma bir bakın! Anakart, ekran kartı, ses kartı, kulaklık ve ortada Tytan!

DOSYA

nazikçe uyarılıyoruz ve gösteri başlıyor. Sahneye Asus'un anakart ve masaüstü sistemleri genel müdürü ve aynı zamanda başkanı Joe Hsieh çıkıyor. Bu arada şimdiden söyleyeyim: Tayvanlıların iki ismi var. Birisi Çince isimleri ve nüfus kâğıtlarında bu isim yazıyor, ötekiyse İngilizce isimleri. İngilizce isimleri daha çok bir takma isim gibi ama resmi olarak da kullanılıyor. Hoş geldiniz konuşmasından sonra Asus Maximus V Extreme ekranda beliriyor. Hemen ardından Asus'un OC Knock Out'unu görüyoruz.

OC Knock Out çok enteresan bir sistem. Kısaca gerçek zamanlı bir hız aşırtma oyunu diyebiliriz. Hız aşırtmayı sevenler için bir devrim! Şöyle ki: Sisteme giriş yaptıktan sonra bir rakip bulup ona meydan okuyorsunuz. Daha sonra elinizdeki benchmark'ları kullanarak kapışmaya başlıyorsunuz. Sistem her şeyi otomatik yaptığından eskisi gibi ekran görüntüsü alma refleksinizden kurtuluyorsunuz. Yani kendinize güveniyorsanız ve en iyi hız aşırtmayı ben yaparım diyorsanız buyurun er meydanına. Dünyada bu işi yapan herhangi biriyle burada kapışabilirsiniz. Bu fantastik fikir şu anda hâlâ geliştirme aşamasında. Benchmark'lar da böyle bir iş için geliştirilmediğinden dolayı maçlar öyle çok gerçek zamanlı olmuyor. Ama ileride düzeleceğini ümit ediyorum. Her şey bir yana, böyle bir fikre şapka çıkarmamak mümkün değil.

Daha sonra Matrix HD 7970 karşımıza çıkıyor. Tabii ki Direct CUII soğutma sistemine devam. Asus bu soğutmayı bir süre daha değiştirmeyecek gibi görünüyor.

Ses tarafında Asus SupremeX IV ekranda beliriyor. Bu çip ses konusunda bize eşlik edecek.



Asus Maximus V Gene ve Diablo III yan yana. Kareye girmeyen StarCraft ve Iron Man figürleri de vardı.



Asus bu sene Orion ile çok iş yapabilir. Bu kulaklığa sığdırılan teknolojiler gerçekten çok iyi.

Bozulmayı önlemek için kırmızı bir çizgiyle belirlenen kalkan, EMI koruması ve 300ohm'luk kulaklık ampflikatörü burada. PC, dizüstü ve konsollar için harici ses çözümü ThunderFX sahnede yerini alıyor. Sonra da Asus'un oyuncu kulaklığı Vulcan PRO'yu görüyoruz.

Vulcan PRO'da %85 aktif gürültü önleyici var. Fakat burada asıl gösteri Hardware DSP Audio Engine denen şeydi. Sürücüye ihtiyacı olmayan bu USB eklentisi (dongle) üzerinde bir ampflikatör taşıyor ve 7.1 ses desteği veriyor. Bir tarafında tabii ki 3,5'luk girişler var. Fakat her şeyin ötesinde bu aletin en enfes yanı FPS enhancement adı verilen özelliği. Bu ekolayzır düşmanlarınızın ayak seslerini 1-2 saniye önce duymanızı ve silah seslerini önceden fark etmenizi sağlıyor. ROG Orion serisi bu özelliğe sahip. Bununla ilgili hemen bir gösteri yaptılar. Özellik gerçekten işliyor! Örneğin kapıdan geçecek olan birini 1-1,5 saniye önceden duyuyorsunuz ve adam gelmeden önce silahınızı o tarafa çevirip bariz bir avantaj yakalıyorsunuz. FPS oyunları için çok ama çok avantaj sağlayan bir özellik bu. Frag sayınızın artacağı aşikâr, hatta sunucularda hile yapmakla bile suçlanabilirsiniz. Bunun kulaklığınız sayesinde yapabildiğinizi anlatmak biraz zor olacak ama kimin umurunda! Bir başka güzel özellikse çevre seslerini bariz bir seviyede azaltarak sizin konuşmanızı ön plana çıkarması. Böylelikle onca gürültü patırtı ve silah sesleri arasında takımınızla konuşurken sesinizi gayet net bir şekilde duyurabiliyorsunuz. Dış sesleri de engellediğinden internet kafede çok oyunculu bir oyun oynarken sesinizi takım arkadaşlarınıza duyuramamak artık tarih oluyor. Aynı



Thunderbolt'un gücünü gösteren ilk ürünlerden birisi. Asus'un ilk harici SSD'si hanım kızımızın elinde.



Hayır, Milka ineği değil! Asus'un merkezindeki bu boğanın üstü tamamen devrelerle kaplanmıştı.

Daha sonra Tytan geldi ve etraf karıştı. Tytan'ın üzerindeki örtü kalktığında salonda yaşanan kargaşayı anlatamam. Aletin tasarımı daha önceki modelden çok farklı değil. Ufak ayarlar yapmışlar ama temelde esas alınan örnek gene radara yakalanmayan gemi teknolojisi. Asıl göz alıcı kısımsa kasanın yan tarafları açıldığında ortaya çıkan altı adet kırmızı fan. Zaten bu fanları görünce diliniz dışarı sarkıyor. Konu fan olunca benim en büyük endişem haliyle ses sorunu oldu. Fanlar yerlerinden kolayca çıkartılabiliyor. Yani temizlemesi kolay olacak. Daha sonra onca gürültü ve kargaşa içerisinde Asus'un fuardaki standında da kulaklarımı dayayıp dinlemeye çalıştım. Öyle çok rahatsız edici bir fan gürültüsü yoktu. Performans konusundan da şimdiye kadar gördüğüm en hızlı hazır sistemlerden birisi olacak gibi geliyor. Gene de test etmeden bir şey diyemem.

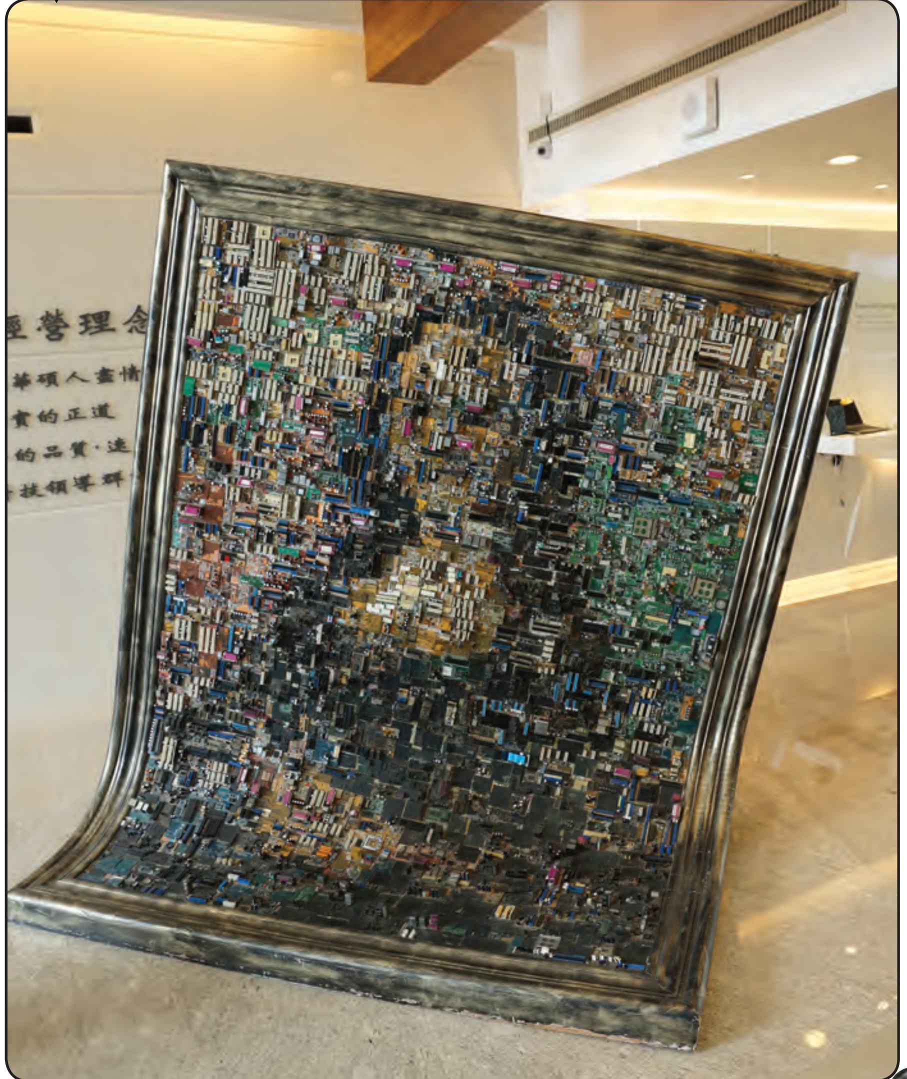
Dizüstü G serisinden de G75'i gösterdiler. Onun incelemesini bu ay Mert yazıyor, Organize Sanayi sayfalarında uzun uzun okuyabilirsiniz. Asus'un özellik Asus'un ses kartlarında vardı ama daha da geliştirilmiş. Gördüm ve çok etkilendim. Denemeden net bir şey söylememe ilkemi biliyorsunuz ama toplantıda bize canlı olarak yapılan gösteriden gördüklerim bunlardı. Asus'un kulaklıkları ciddi fark yaratıyor.



THUNDERBOLT NEDİR?

Thunderbolt, Apple tarafından bulunan ve çevre birimlerini sisteme bağlamak için kullanılan bir arayüzdür. PCI Express ve Display Port'u bir seri veri arayüzünde birleştiren Thunderbolt bu sayede bir sürücü uyum sorunu da yaşamamaktadır. Yani geriye dönük uyumluluğu vardır. Bizi en çok ilgilendiren kısmıysa haliyle hızı. Okumada yaklaşık 900MB/s, yazmada 750MB/s hızıyla USB 3.0'dan 3 kat daha yüksek bir hızdan bahsedebiliriz. Üstelik 7 farklı cihaza kadar (6 thunderbolt, 1 Display Port monitör) tek Thunderbolt girişinden bağlantı sağlanabiliyor. Thunderbolt şu anda Western Digital, LaCie, Apple, Promise, Elgato ve Black Magic gibi markalar tarafından desteklenmekte ve bu listeye gün geçtikçe yeni isimler de ekleniyor.

Asus'un Mona Lisa yorumu. Herhalde "biz teknolojiyle sanat yapıyoruz" demek istiyorlar.





DOSYA



MSI, Slider modeliyle ultrabook'larda kendini farklılaştırıyor. Ürünün kapağı kaydırıldığında klavye oluyor.

orada da ince ayarları var. Asus'un son olarak, Thunderbolt arayüzünden RAID yapabileceğiniz, RAIDR adlı ürünüyle bir SSD işine de girdiğini söyleyelim. Zaten Thunderbolt, daha USB 3.0'ın tadını çıkaramadan onun yerini alacak gibi görünüyor. Fuarın ana odaklarından birisi de buydu.

Asus bu sene bulut bilişim konusuna da çok önem veriyor. Bulutu bir internet depolama aracının ötesine taşımaya hazırlanıyorlar. Kendi bulutunuza odaklanan bu yapıda başkalarıyla dosya paylaşımı ve tüm aygıtlarınızdan devamlı bağlantı halinde olmak gibi konular üzerinde yoğunlaşıyorlar. Ayrıca kendi bulutunuzla arkadaşınızınkini senkronize edebilme yeteneği benim çok ilgimi çekti. Bir düşünün: Arkadaşınızla tüm müzik arşivinizi kolaylıkla paylaşabilir, onun internetten indirdiği bir içeriği siz de edinebilirsiniz. Biri indirir ve diğerleri eli hiç yorulmadan ondan alır! Eve gittiğinizde dinlemek ya da seyretmek istediğiniz her şey hazır halde sizi bekler. Torrent delilerine duyurulur.

FUAR ALANINA ADIM ATIP ASUS'UN MERKEZİNE KAÇTIM

Fuar alanında Asus'un monitörlerini de gördüm. 27" ince çerçeveli, 2ms WLED ekranlı VN247'si özellikle birden fazla monitörle dikey duvar yapmak isteyenler için rüya gibi bir monitör. Fuarda kalın çerçeveli monitörlerle duvar yapıp bunda BF3 oynatan komik firmalara da rastlamadım değil. Ayrıca dergide daha önce incelediğimiz profesyonel monitör serisi, PA248QJ ile devam ediyor. Bu monitörün yanında Spyder 4 adında bir renk kalibrasyon kiti de hediye ediliyor. Tek tuşla 2D'den 3D'ye geçiş özelliği de Asus monitörlerinde bu sene göreceğimiz yeteneklerden birisi olacak. Aynı stantta konsept tasarımlar da vardı. Buralarda bir yerlerde görebileceğiniz TUF HUMMER, TUF ARMOR SUIT Z77 gibi tasarımlar aklımı başımdan aldı. Hâlâ Mert'le resimlerine bakıp duruyoruz.

Fuardaki sessiz, fakat görebilen için hoş bir ayrıntı sergileyen firmalardan birisi de ECS'ydi. Çok şaşalı bir standa sahip olmamasına karşın firmanın yeni monitörlerinden daha da öne çıkan bir gösteri sunuyordu. 50 derecelik sabit sıcaklığa sahip bir odanın içerisine konan ECS'nin sistemi bu sıcaklıkta bile bana mısın demeden çalışıyordu.

Thunderbolt'un gelmesi teknolojide gerçekten de yeni bir çağ açacak gibi görünüyor. İşlemcisi yeterli fakat grafik bakımından yetersiz bir dizüstü bilgisayarınız mı var? Hiç sorun değil. MSI'ın GUS (Graphics Upgrade Solution) adını verdiği ve Thunderbolt arayüzünden bağlanan harici kutusunun içerisindeki HD 7850 Twin Frozr ile artık canavar gibi bir ekran kartınız oluyor. MSI'ın standındaki demoda GUS olmadan çalışan dizüstünde 21 FPS görünen Street Fighter, GUS'lı dizüstünde aynı ayarlarda 174 FPS'de çalışıyordu. "Thunderbolt nedir?" kutucuğunda okuyacağınız üzere bu sene dosya aktarımı konusunda oldukça hızlanacağız. Asus'un merkezine yaptığım gezide

BOOTH BABES

Her fuarın geleneği fuar güzelleridir. Bu sene de birbirinden güzel stant kızları Computex'te boy gösterdi. Zaten fuar sırasında haber geçerken sizinle Oyungezer'in sitesinden de bir-iki galeri paylaşmıştım. Markalar, ürünlerinin yanı sıra hostesleriyle de bir yarış içerisindeydi. Bu sene en profesyonel hostesler NVIDIA'nın standındaydı. İşte size fuarın en güzel iki kızı, ikisi de NVIDIA'dan.









Yukarıda MSI'ın Thunderbolt arayüzünden bağlanmış harici grafik çözümü GUS'ı görüyorsunuz.

DEĞİŞİM YILI

Intel, ektiklerini biçmeye başlıyor. Ultrabook'lar bu yıl dizüstü bilgisayarların yerini alma konusunda daha hızlı adımlar atacak gibi görünüyor. Tümleşik grafik çözümleriyle ancak belli bir kitlenin tatmin edilebileceğini öngörmek zor olmadığından bu sene tümleşik olmayan grafik çözümlerine gidilecek. Ultrabook'ta Asus'un Zenbook Prime UX32'si 24GB'lı SSD cache'li 500GB'lık hibrit diskinin yanı sıra 1GB'lık NVIDIA GT620M ekran kartıyla bu devrimin göstergesi. Mesela MSI'ın kayar kapaklı ve klavyeli Slider S20 ultrabook'u ve diğer firmaların ultrabook tasarımları Intel'in belirlediği standartları kalınlık ve ağırlık bakımından zorlayacak gibi görünüyordu. İncelik, ultrabook'larda ve tabletlerde firmaları zorlayan bir kısıt. Fakat hem tablet de hem de ultrabook'larda bu kısıt sanki biraz esnetiliyor ve çeşitliliğe gitme yolunu açıyor. Tabletlerin klavyesinin olmaması firmalara daha fazla aksesuar ürettiriyor. Kısaca bu yıl daha güçlü ve daha büyük tabletler ve ultrabook'lar göreceğiz.

basına sunulan bir gösterimde tanık olduğum ve Asus'un PCIe x16 yuvasına takılan Thunderbolt kartı ile şu andaki masaüstü sisteminizde Thunderbolt çıkışınız olmasa bile kolayca bir tane edinebiliyorsunuz. Bu kart Asus P8Z77/H77 seri anakartlarda bulunacak. Ayrıca satılıp satılmayacağına dair bir bilgiyse henüz yok. Ayrıca dünyada ilk defa Asus P8Z77-V Premium ve PRO modelleri de anakartın üzerinde Thunderbolt portuyla geliyor.

Gene Asus'un merkezinde Asus Mars III ile karşılaştım. 8GB'lık (evet, 8GB RAM var üstünde) çift GPU'lu bu canavar ekran kartı 1006+MHz grafik işlemcisi, 6008+MHz bellek hızı, 3 adet fan ve 16+4 fazlı güç tasarımına sahip. Yılın üçüncü çeyreğinde kendisini test edebilmeyi umuyorum. Tabii önce bunu sığdıracak bir kasa bulmak gerekiyor.



Her fuarda görmeye alışık olduğumuz anakart duvarları bu fuarda da vardı. İşte Gigabyte'ın önümüzdeki aylarda çıkaracağı Intel anakartları.

Bir ekran kartının yanına beş fan takıldığında ne olur? Teste gelince göreceğiz.

DOSYA



Level10 satışa çıktığında hepimiz bir tane isteyeceğiz. Ben gelmişken alayım dedim ama satmadılar!

FUARA GERİ DÖNÜŞ
Hepsi-bir-arada bilgisayarlar fuarın gözdesiydi. Windows 8'le beraber bu bilgisayarların dokunmatik özelliklerini kullanarak daha da fazla oyun oynayabileceğiz. Tabii bu kez 2-3 parmak değil on parmakla oynuyoruz. Haliyle ekran kartları da güçleniyor. MSI'ın standında gördüğüm ve alışık olmadığımdan pek oynayamadığım MSI Wind Top AE2712 bu konudaki ilk tecrübem oldu. Firmalar bu segmente daha fazla yüklenecekler. Şu anda hepsi-bir-arada PC'ler daha çok kurumsal alanda kullanılsa da dokunmatik ekranların hızla çoğalmasıyla beraber bilgisayarlarımızı da dokunarak kullanmaya alışabiliriz.

Fuarda yeni anakartlar hakkında yazacak çok bir şey yoktu. Malum, herkes yeni nesil anakartlarını sergiliyordu ama öyle göze çarpan bir model yoktu. Bu ürünleri ancak incelemeye geldikçe sizlere anlatabileceğim. Asıl fantastik kısım ekran kartlarındaydı. Gigabyte'ın soğutma sistemini gördüğümde şaşırmadım desem yalan olur. Windforce 5C isimli bu sistemde kartın tamamen üzerini kaplayan termal yapı kartın yan taraflarında bulunan 5 adet minik fan ile soğutuluyor. Maalesef kartı ışığı acayip yansıtan plastik kasaların içerisinden çıkarttırıp fotoğraflayamadım, ancak böyle yansımalı bir fotoğrafı size sunabiliyorum. Elimize geçince test ederiz artık.

BUNLARLA OYUN OYNAMAK İSTİYORUM!
Tt eSports'un standı gerçekten de çok sıcak ürünlerle doluydu. Level 10 farenin fuara özel olarak sunulan kırmızı modeli beni benden aldı. Bu fare satışa çıktığında hepimiz birer tane edinmek isteyeceğiz. Profesyonel oyuncuların ilk tercihlerinden olan markanın yeni kulaklıkları ve mekanik klavyelerinin yanı sıra Thermaltake markalı Level 10 kasaları ise bambaşka bir efsaneydi. O kadar kasa üreticisinin yanına bile yanaşamadığı tasarımın yeşil, kırmızı ve beyaz modellerini gördüm. Bol bol da iç çektiğimi söyleyebilirim.

Zotac'ın ne kadar iyi bir NVIDIA ortağı olduğunu ve ekran kartlarının gücünü zaten biliyorsunuz. Bu defa öne çıkan ürünleri mini PC'leriydi. Özellikle bu ürün grubuna çok yüklenecekleri aşikâr görünüyor.

Buraya kadar gelmişken bellek markalarına uğramadan olmaz dedim ve Gskill'in standına atladım. Bellek slotlarının üzerine takılan iki fanlı soğutucularla hız aşırtma konusunda sınırları zorlamaya kararlı olan markanın standında çift işlemcili anakartta toplam 96GB bellekli 1600MHz hızında DDR3 modellerle hız aşırtma denemeleri yapılıyordu. Bellek bol olunca firma artık abartmış. Geil ise belleklerini yanı sıra Epicgear tarafında Dezimator isimli mekanik klavyesiyle iddiasını gösteriyordu. Ayrıca Meduza isimli çift sensöre sahip faresi dünyada bir ilk. Bu farede lazer ve optik alıcılar bir arada bulunuyor. Dilediğiniz alıcı arasında geçiş yapabiliyorsunuz.

Dolaşırken Cooler Master'ın standına denk geldim. Kızları-- eeeee, şey, ürünleri görünce haliyle hemen içeriye daldım. Test sistemimizin eski faresi olan Spawn'ın yanına yeni kardeşler gelmişti. Bu sene çıkacak olan Recon'u şöyle bir kavradım. Ayaküstü test olmaz ama tasarımına bayıldım. Klavyeleri de oldukça ilgimi çekti. Epicgear'ı da Cooler Master'ı da Türkiye'ye birileri getirse de biz de bu ürünlere bakıp iç geçirmek zorunda kalmasak keşke.

Şüphesiz Computex 2012'nin en bomba firması Asus'tu. Firmanın neredeyse her ürünü dikkat çekiciydi. Ondan sonra gelen firmaların da şaşırtıcı ürünleri olmasına karşın genel ürün gamında Asus daha ön plana çıkıyordu. Bu yıl fuar bana eskisi kadar heyecan verici gelmedi. Yaratıcılığın ön plana çıktığı, göz alıcı ürünler bulmak gerçekten zordu. Tüm bu teknoloji fırtınasının içerisinde bulunmak son derece keyif verici olsa da sizlere daha çok şaşırtıcı teknoloji ve tasarım göstermek isterdim. Darısı seneye artık.

DÜNYA NEREYE GİDİYOR?

Bır bır ukalalık yapıp ahkâm kesmeyi sevmem ama bir süredir sektörün farklı alanlarında görev alan kişilerle fikir alışverişi yapıyorum. En son fuarda gördüklerimden sonra aklımda olanları sizlerle paylaşmak istedim. Sektörün içinde değilseniz çok farkında olmayabilirsiniz ama dünyada anakart ve ekran kartı pazarında %30 civarında bir daralma yaşanmakta. Bunun yerine tablet, dizüstü, akıllı telefon gibi pazarlarda ise işler daha iyi gidiyor. Son çıkan ürünleri gördükten sonra ister istemez önümüzdeki yıllarda donanım pazarının nereye gideceğine dair bir öngörü edinebiliyorsunuz. Hele hele Microsoft'un Surface'ından sonra bunun şüphe götürecek bir yanı kalmadı. Artık her şey mobilleşiyor. Daha çok insan taşınabilir aletlerle çalışmaya ve hatta bunlarla oyun oynamaya başlıyor. İşin ayrıntısını sonuna kadar bilen biz oyuncular gibi donanım kurtları her zaman kalacak olsa da, bu tip hazır aletleri kullanan insan sayısı katlanarak artıyor. Mobil ürünler kullanım kolaylığı hedeflediğinden artık teknik ayrıntılar bilmek ve ince ayarlar çekmek yerine firmalar "işte yapılmışı var, al kullan" diyor. Bu, Windows'tan önce oyunu çalıştırmak için DOS komutları bilmek zorunda olmak gibi bir şey. Windows gelince DOS bilmeye eskisi kadar gerek kalmamıştı, her şeyi tıklayarak yapmaya başlamıştık. İncelen tasarımlar ve hafiflik derken fan ortadan kalkacağından bir fanın boşta ideal olarak kaç RPM'de dönmesi gerektiğini, sabit diskin ne kadar ısınırsa tehlike sınırına gireceğini bilmek gerekmeyecek. **Çünkü gelişen teknolojiyle beraber zaten bunları bilmeye de gerek kalmayacak.** Belki daha bilgisiz (aptal demeyeyim) bir son kullanıcı modeli yaratılıyor ama bu kullanıcı sayısı çoğunlukta olduğundan onlara yönelmek firmaların işine geliyor. Bir süre sonra hepimizin masaüstü bilgisayarları bırakıp taşınabilir aletlere geçeceğini ve masaüstünün çok niş kalacağını görebiliyorum. Hatta daha da abartayım. Orada bile bazı BIOS ayarlarına dokunulmasına izin vermeyip hız aşırtması kendinden yapılmış ürünlerin piyasaya sürülmesi görülmeyecek bir şey değil. Bundan beş yıl sonra biz donanım editörleri donanımdan çok uygulama incelemesi yazıyor olabiliriz.

Microsoft Surface Tablet

MICROSOFT, TABLET PİYASASINA EMİN ADIMLARLA GİRİŞ YAPIYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

Microsoft'un geçtiğimiz ay Los Angeles'ta tanıttığı Surface ismini taşıyan iki farklı tablet modeli ve aksesuarları, tablet piyasasında ufak çaplı bir deprem yarattı diyebiliriz. Tabletler devrim niteliğinde yenilikler taşımıyor belki; ancak Windows 8'e tam entegre çalışıyor olmaları, malzeme kaliteleri, tasarımları ve bazı özellikleriyle ses getirecek gibiler. Ve evet! Organize Sanayi olarak biz de o etkinlikteydik! Sizin için ta Amerikalara gittik, Steve Ballmer'ın selamını getirdik (yalan söylediğim çok mu belli oluyor?).



İKİ MODEL DERKEN?

Evet, etkinlikte Surface'ın iki modeli tanıtıldı. İlk model, Windows RT kullanan ARM tabanlı Surface'tı. NVIDIA Tegra 3+ işlemciye sahip olacak olan model, 32 ve 64GB'lık hafızalarla satılacak. İlk bakışta diğer tablet bilgisayarlarla arasında hatırı sayılır bir fark yokmuş gibi görünen RT'li Surface, kendine has birkaç özelliğiyle dikkat çekiyor. Bunlardan ilki, VaporMG magnezyum kasa. Tabletin inceliğinde (9,3mm), hafifliğinde (676gr), sağlamlığında ve çizilmezliğinde büyük pay sahibi olan kasaya, Microsoft çok güveniyor. Gerçi şu an için, belirtilen kasa özelliklerinin sadece birer iddiadan ibaret olduğunu unutmamak gerek. Corning Gorilla Glass 2 camla yapılandırılmış 1366×768 çözünürlüğünde 10,6" ClearType HD ekrana sahip tabletin bir diğer ayırt edici özelliği, firmanın Kickstand ismini koyduğu üç menteşeli ayak mekanizması. Tablete yapışarak kapandığında kendini hiç belli etmeyen Kickstand, yine VaporMG teknolojisiyle üretilmiş. Video izlerken, müzik dinlerken ya da tabletle beraber geliştirilmiş olan ve birazdan değineceğim özel klavyelerle yazı yazarken, Surface'ı düz bir zemine dikey konumda yerleştirmemizi sağlıyor. Bunların haricinde tablette microSD kart girişi, çift WiFi anteni, çift kamerası, çift mikrofonu, micro HDMI ve USB 2.0 bağlantısı yer alıyor. Tablet, benzer seviyedeki tablet bilgisayarların aralığında bir fiyatlandırmaya sahip olacak ve Windows 8 ile birlikte piyasaya çıkacak.

TOUCH COVER VE TYPE COVER

Surface'la birlikte tanıtılan Touch Cover ile Type Cover, etkinliğin en ses getiren kısmına ev sahipliği yaptılar diyebiliriz. Apple'ın iPad 2 ile birlikte tanıttığı Smart Cover'ın klavye özelliği eklenmiş versiyonları olarak tanımlayabileceğimiz bu iki aksesuar, yazı yazma deneyimleri açısından birbirlerinden farklı. İsimlerinden de anlayabileceğimiz üzere, 3mm kalınlığındaki Touch Cover dokunmatik özelliğine sahipken, Type Cover hareketli tuşlarıyla daha geleneksel bir klavye deneyimi sunuyor (ve daha kalın, 5mm). Touch Cover, normal kapasitif ekranlara/yüzeylere oranla daha kullanışlı; zira klavyeyi kullanmanız için tuşa dokunmak yetmiyor *(hatta yazılım ellerinizi klavyeye yan taraflarını yaslayarak koyduğunuzda bunu anlayıp harflere basmanıza engel oluyor -Burak)*. Baskı uygulamalısınız. Bu da, istemeden bir tuşa basmanızı engelliyor. Her iki klavyede de touchpad ve Metro arayüzüne uygun tuşlar mevcut. Beş farklı renk seçeneğiyle gelecek olan Touch Cover'ın, takıldığı Surface'ın Metro arayüzü rengini kendine göre ayarlayacak olması da hoş bir ayrıntı. Klavyelerin, ekranı kapladığında tableti bekleme konumuna aldıklarını ve her iki modeli de desteklediğini söylememe gerek yok sanırım.

PEKİ YA DİĞER SURFACE?

Microsoft'un tanıttığı ikinci Surface modeli, ARM tabanlı NVIDIA Tegra 3+ yerine Intel Ivy Bridge ailesinden Core i5 ve tam Windows deneyimi sunan Windows 8 Pro ile geliyor. Bildiğimiz ultrabook özellikleri taşıyor sizin anlayacağınız. Tabii doğal olarak daha ağır (903gr) ve kalın (13,5mm) olan tabletin ClearType FullHD ekranı, aynı boyutta olmasına rağmen adı üstünde Full HD; yani 1920×1080 piksel çözünürlük sunacak. USB 2.0 değil USB 3.0 bağlantı noktası, microSD değil microSDXC kart yuvası ve mini DisplayPort çıkışı bulunuyor. 64GB ve 128GB'lık modelleri, Windows 8 ve Surface for Windows RT'den üç ay kadar sonra satışa sunulacak tabletin, dijital kalem desteği de mevcut (magnezyum kasaya mıknatısla yapışan kalem opsiyonel). Bunların haricinde, diğer Surface ile aynı özellikleri taşıyan tabletin, ultrabook segmenti üzerinden fiyatlandırılacağı söyleniyor.

KISA KISA

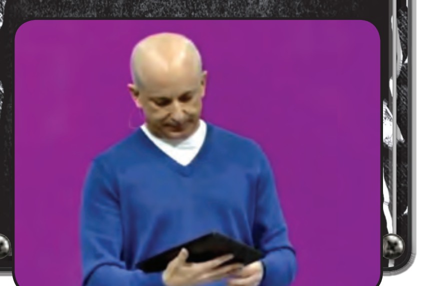
Bana kalırsa Microsoft, Windows 7'yle birlikte girdiği doğru yolda emin adımlarla yürüyor. Tablet piyasasına yeni bir soluk getirecek olan bu iki Surface modeli de bunda bir istisna değil. Mert Yiğit Doğru, Los Angeles, CA (heheh, şaka şaka, Pendik'teyim).

USTA'DAN EK

Steve Ballmer, Surface'ı tanıtırken "Windows'u kullanmak için fareyi yarattık. Windows 8'i kullanmak için de Surface'i tasarladık" gibi çok iddialı bir cümle kurdu. Yani Microsoft ürüne sıradan bir tablet değil Windows 8'i tamamlayan ve onsuz kullanılamayacak bir ürün olarak yaklaşıyor. Surface'ı bu kadar iddialı tanıtmak ve fareyle benzetme yaparak anlatmak doğru bir yaklaşım olsa da bana gereğinden fazla iddialı geldi. Ürün-yazılım benzetmesi açısından çok doğru ama onsuz olmaz kelimesinin gerisi nasıl gelecek gerçekten çok merak ediyorum.

STEVE SINOFSKY'NIN ZOR ANI

Windows ve Windows Live'ın başındaki isim olan Steve Sinofsky, sunum sırasında elindeki Surface'ın sorun çıkarmasıyla zor anlar yaşadı. Bir-iki dakika çaktırmadan tabletle cebelleşen, bir yandan da konuşmaya çalışan Sinofsky, en sonunda pes etti ve özür dileyerek yeni bir Surface ile yoluna devam etti. Son derece doğal, ama bir o kadar da can sıkıcı olan bu durumla karşılaştığı için Sinofsky'ye geçmiş olsun diyoruz.







Asus G75V

OYUN BİLGİSAYARI DEDİĞİN

-MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNCU DİZÜSTÜ BİLGİSAYARI denince aklınıza ne geliyor? Ya da şöyle sorayım: Bir oyuncu dizüstü bilgisayarı hangi özelliklere sahip olmalı? Nefes kesici bir tasarım ve malzeme kalitesi? Kılını bile kıpırdatmadan tüm oyunların üstesinden gelmesini sağlayan üstün bir performans? Oyuncu bilgisayarı olduğunu bas bas bağıran kendine has tasarım ayrıntıları ve özellikleri?

Bana kalırsa bu özelliklerin hepsi, bir oyuncu dizüstünde olmalı. Ama abartılmamalı da (performans istendiği kadar abartılabilir tabii). Oyuncu dizüstü bilgisayarı dediğin oyuncağa benzememeli, karizmatik olmalı. Sonuçta bunu yanımızda taşıyıp LAN partilerinde vesaire bir fark yaratacağız değil mi? Hah, LAN partileri demişken, bu bilgisayarlar biraz da hafif olmalı ki belimiz bükülmeden taşıyabilelim; biraz küçük olsunlar da çantamıza sığdırabilelim. Deli gibi ısınmasınlar bir de. Oyun oynayacağız diye ellerimizle dizlerimizi kızartmayalım. Diyeceğim o ki, oyuncu dizüstü bilgisayarı dediğin G75V gibi bir şey olmalı (ağırlık ve boyut hakkında söylediklerim dışında tabii).

ROG.

Abarttığımızı, Asus sevgimizden bu seriyi çok gözümüzde büyüttüğümüzü düşünüyor olabilirsiniz. Ama arkadaşlar Republic of Gamers serisi tüm ürünlerinde olduğu gibi G75V de muhteşem bir ürün. Tasarımı, malzeme kalitesi, özellikleriyle muazzam bir oyuncu. Eksiği yok, fazlası var hatta. Kapakta, havalandırma deliklerinin ortasında ve numpad'in altında bulunan ROG logoları ile rengini belli eden G75V'de kullanılan kadifemsi malzeme ve klavyeyi çevreleyen alüminyum alan, premium bir ürün kullandığınızı size hissettiriyor. Beyaz arka aydınlatmalı çiklet klavyenin kullanımı çok rahat ve sorunsuz. Hoparlörler klavyenin üst kısmına (altta da Asus SonicMaster ses teknolojisine sahip bir subwoofer var), sistem LED'leriyse ön alt kısıma konumlandırılmış. Bunun yanı sıra sol yanında iki adet USB 3.0, BluRay sürücü, SD

Facebook App Center

FACEBOOK DA KERVANA KATILDI

Açılmasından bugüne epey zaman geçmesine rağmen hâlâ çığ gibi büyümeye devam eden biricik sosyal paylaşım platformumuz Facebook (herkeste var ondan dedim), kendi uygulama mağazasını açtı. Önerilen, en çok oynanan, arkadaşlarımızın oynadığı uygulamaları görebiliyor, bilgisayarımız ya da destekleyen mobil cihazımızla bu oyun ve uygulamalara ulaşabiliyoruz. Uygulamaları derli toplu bir hâle getiren ve şimdilik yaklaşık 600 uygulamayı bünyesinde barındıran Facebook App Center'a facebook.com/appcenter adresinden ulaşabilirsiniz. (Haber girildikten çok sonra gelen not: Mozilla da Firefox için bir uygulama mağazası açtı arkadaşlar. Mağazaya ulaşabilmek için Firefox 16 Nightly sürümüne sahip olmak gerekiyor idi ben haberi girdiğim vakit.)



kart okuyucu ve ses giriş çıkışları bulunan bilgisayar, sağ yan kısmındaysa adaptör girişine, VGA, Ethernet, HDMI, Thunderbolt ve iki adet daha USB 3.0 bağlantısına ev sahipliği yapıyor.

Asus G75V'nin ve diğer G serisi bilgisayarların en büyük tasarım farkı, arka kısmında bir burun gibi çıkan soğutma delikleri. Lüks bir spor otomobilin burnuna benzeyen bu ayrıntı, bilgisayarın gücünü simgelerken, bilgisayarın soğutmasının da harikulade olmasını sağlıyor. GPU ve CPU için çift fan bulunduran bilgisayar, muhteşem performansına rağmen zerre ısınmıyor oyungezerler. 22nm Intel Ivy Bridge ailesinden 4 çekirdekli Core i7-3720QM (2.6GHz/3.6GHz Turbo Boost) ile NVIDIA GeForce GTX 670M gibi iki babayiğidi soğutmak her bilgisayarın harcı değil şüphesiz. Bilgisayarın soğutma performansının düşmemesinin garantisiyse, fan filtrelerinin kolayca çıkarılarak temizlenmesinden geçiyor. Fanın tıkanmasını engelleyen bu özellik, bilgisayarınızın soğutmasının her daim üst düzeyde kalmasını sağlarken fanların belli bir süre sonra başınızı şişirmesini de engelliyor.

PERFORMANS

Ivy Bridge ile NVIDIA Kepler grafik mimarisinin gücünü birleştiren G75V, şimdiye kadar incelediğim en performanslı dizüstü bilgisayarlardan biri. Bu ikilinin arkalarına aldığı 16GB'lık bellek ile işletim sisteminin (Windows 7 Professional 64-bit) yüklü olduğu 256GB'lık da SSD'nin getireceği performans artışını da unutmamak lâzım (+750GB'lık HDD bulunuyor sistemde). Monitörün NVIDIA 3DVision 2 ve 3D LightBoost technology desteğine sahip olması ve gözlüğün





kutunun içinden çıkıyor olması da cabası. 3B'yi aktifleştirmekse, klayvenin sağ çaprazında bulunan ROG tuşuyla çocuk oyuncağı.

Sorulur ya hani hep "Şöyle rahat rahat Battlefield 3 oynayabileceğim, Max Payne 3'te uçabileceğim, Diablo III cehennemlerinde yüksek FPS'yle yanabileceğim bir bilgisayar var mı?" diye... Şu anda o bilgisayarın incelemesini okuyorsunuz işte. Piyasadaki pek çok oyuna diz çöktürebilen bir dizüstü bilgisayar bu. Dilerseniz 3B'ye de abanabilirsiniz, orası size kalmış. 17,3"lik Full HD ekranı her an her yerde emrinize amade nasıl olsa.

Bilgisayar hakkında söyleyeceğim bir iki olumsuz şey de var elbette (öyle güçlü duruyor ki, korkuyorum ağzımı açmaya). Birincisi, Asus G75V gerçekten biraz büyük ve ağır. Öyle ki 415x320x 17mm boyut, 52mm kalınlık ve 4,5kg ağırlık gibi hatırı sayılır değerlere sahip. Masanın üzerine bırakıp bir daha hareket ettirmemek isteyebilirsiniz. İkincisi de, tüm oyun dizüstü bilgisayarlarında olduğu gibi pil ömrü. 8 hücreli 5200mAH pil, ortalama kullanımda 2-3 saat arası dayanıyor. Bilgisayara aşırı yüklenildiğindeyse bu rakam, 1-2 saat arasına düşüyor. Aklınızın bir köşesinde bulunsun.

YANİ DİYORUM Kİ...

Denilecek pek bir şey kalmadı aslında. Oyuncu bilgisayarı arıyorsanız ve bu uğurda harcayacak bolca paranız varsa Asus G75V, muhteşem bir seçenek olarak karşınızda duruyor. Yeni nesil donanımı, üst düzey performansı, kalitesi ve tasarımıyla, ofise geldiği günden beri baretli Goyun'dan tutun da Ozan'a kadar herkesin dibinin düştüğü bu bilgisayarı alacak şanslı oyungezerleri kıskanıyorum (not: doğum günüm 13 Eylül).



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Son paragrafı bir daha okuyun (doğum günü kısmı dâhil)
Eksiler: Boyut, ağırlık, pil ömrü
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 2149$ + KDV



50.000 Megapiksel!

BU SEFER İSVİÇRELİ BİLİM ADAMLARI DEĞİL

Arizona Üniversitesi'ne mensup mühendisler tarafından geliştirilen AWARE2 prototipi, tam 50.000MP'lik resim çekebiliyor (30.000 değil, 40.000 değil! Tamı tamına 50.000!!). İçerisinde 98 adet mini kamera bulunan AWARE2 ile çekilen ilk 50 gigapiksellik resimler, askeri amaçlar için kullanılacak (ee, DARPA boşuna dökmemiş o kadar parayı). 76,2cm uzunluğa ve 50,8cm ene sahip kameranın cebimize girmesi içinse, fazlalıklarından epey bir atması gerekiyor. Geliştiriciler 5 sene sonrasını işaret etse de, bana kalırsa AWARE2'nin torunlarını sevene kadar daha çok zamanımız var. Eğer "ben o kadar bekleyemem" diyorsanız, elimizdeki en bol megapikselli alet olan Nokia Pureview 808'le idare edebilirsiniz. En azından denemekte fayda var.

Samsung Galaxy S III

"ARKADAŞLAR, BİR İZİN VERİRSENİZ İNCELEYECEĞİM LÜTFEN" -OZAN ÖZKAN



HERKES OFİSE inceleme için gelen yeni bir ürünün, kapı kapı dolaşan satıcı misali, tüm özelliklerini anlatmama alıştı artık. İlgilerini çekerse ardından sordukları soruları da büyük bir zevkle cevaplıyorum tabii ki. Ama bu sefer durum oldukça farklı gelişti. Daha ben "leb" demeden "O elindeki Samsung Galaxy S III mü?" diye bana leblebi kelimesini unutturarak, hemen ardından da "Bir bakabilir miyim?" diyerek telefonu elimden alıp beni şaşırttılar.

En sık duyduğum yorum büyüklüğü hakkında oldu. 136,6mm'ye 70,6mm büyüklüğündeki Samsung Galaxy S III, 8,6mm kalınlığında. Tek elle kullanmak zor tabii ama ufacık telefonlarda iki elle sms yazdığımız zamanları unutmayalım. Ayrıca ses ayar tuşları ve ekran kilidi telefonun yan taraflarında yer alıyor. Bu şekilde tek elle rahatlıkla bu temel işlemleri yapabiliyorsunuz. Hatta çok uzun bir zaman kullanmamış olsam da o kadar çabuk alışmışım ki kendi telefonuma geri döndüğümde olmayan kilit tuşuna bastım birkaç kere. Hem bu boyutlara bu kadar takılmayın, çünkü 4,8" HD Super AMOLED ekranıyla yüksek kalite bir video seyretmeye başladığınızda akıcılığa ve renklere hayran kalmamak pek mümkün değil. Tasarım olarak yuvarlak, eğimli hatlara sahip olan Galaxy S III'te çizilmelere karşı Corning Gorilla Glass 2 ekran kullanılmış. Bu ekranın özelliği, önceki versiyonlarına göre %20 daha ince ve daha sağlam olmasıymış.

İkinci sıradaki yorumumuzsa "4 çekirdek biraz aşırı olmamış mı?" idi. E tabii, bize daha dün gibi geliyor tek çekirdekli işlemciye sahip telefonların çıkması ve belki de ceplerimize girmesi. Yaptığımız performans testlerinde gördük ki cihaz hızlı, uçuyor mübarek. Hatta hızını alamadı tabletleri falan da geçti canavar. Gereksiz diye düşünebilirsiniz ama yeni alınan herhangi bir cihazın daha bir yıl içinde göreceli olarak yavaş ve eski kalması özellikle benim gibi teknoloji sevdalılarını üzen bir durum. Bu performansla ben diyim iki, siz diyin üç sene sizi paşa paşa idare eder. Teorik olarak, ileride çıkacak işlem gücü gerektiren uygulamaları da rahatça çalıştırabileceğiz. Şu anki kullanımda buna örnek olarak "Pop up play"i verebiliriz. Bu özelliği sayesinde merakla beklediğiniz bir videoyu seyrederken, SMS'le sizi rahatsız eden arkadaşınıza aynı ekran üzerinde cevap verebilirsiniz. Tabii neden böyle bir şey yaptığınız konusunda sizi yargılamıyoruz.

Bu iki yorum dışında tabii ki birçok yorum ve soru daha var. Mesela arka taraftaki kamerası 8MP ve HD video çekimi yapabiliyorsunuz. Düğmesine basar basmaz çekiyor. Yani anı yakalamak mümkün, hatta isterseniz bir seferde 8 fotoğraf çekerek en iyisini seçmenize olanak sağlıyor. Akıllı bekleme özelliğinde gözlerinizin açık mı kapalı mı olduğunu algılayıp, ona göre ekran koruma moduna geçiyor. Tabii ben birkaç kere gözümün içine sokmama rağmen kapandı. Sevmedi gözlerimi herhalde. Reklamlarında görmüşsünüzdür; S Beam özelliğiyle başka bir S III'e dokundurarak dosya paylaşımı yapabiliyorsunuz. Bir de S Voice özelliği var ki henüz Türkçe bilmiyor. İngilizce'de de benim aksanımdan herhalde çok başarılı olamadık. Ama ofis içinde durmadan "Hi Galaxy" diyerek deneme yapışım takdire şayandı (deli işi).

Yüksek performansı ve göz alıcı ekranıyla oldukça çekici bir akıllı telefon Samsung Galaxy S III. Tabii ki bu yüzden de biraz pahalı. Ama alanı pişman etmeyecektir.



Meraklısına test sonuçlarımız:
AnTuTu: 11871, NenaMark2: 58,9FPS, Quadrant: 5619, Passmark: 2071

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Dört çekirdekli işlemcisiyle yüksek performans, göz alıcı ekran
Eksiler: Boyutu bir miktar büyük, şimdilik pahalı
Üretici: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyat: 1.600TL + KDV

Sony Alpha SLT-A77VQ

COMPUTEX FOTOLARINI BU MAKİNEYLE ÇEKTİM -BURAK AKMENEK

FOTOĞRAF ÇEKMEYİ çok sevmeme karşın zaman ayırıp bir türlü bu işin mürekkebini yalayamamışımdır. Bu yüzden, teknik bilgim olmasına karşın belki de pratiğini en az yaptığım donanım ürünleri de fotoğraf makineleri olmuştur. Şimdiye dek daha çok kompakt modelleri tercih ettim, fakat Computex'ten size enfes pozlarla dönmem gerekiyordu, bu yüzden de bir SLR şarttı. Sony'nin kapısını çaldım ve fuar boyunca kullanmam için bir Alpha 77VQ istedim.

BU NE HIZ!

Makineyi elime alır almaz yeni bir oyuncağa sarılmış çocuk gibi farklı ayarlarda fotoğraf çekmeye başladım. Açıkçası makineyi profesyonel olarak kullanmasanız bile 24,3 megapikselle zaten ne çekseniz muhteşem bir sonuç elde ediyorsunuz. Bendeki modelin üzerinde SAL 1650 16-50mm F2,8 SSM zumlu telefoto objektif vardı. Hızlı ve sessiz bir otomatik odaklamasının yanı sıra diyafram aralığı sayesinde özellikle arka planda bir hareket varken arka plan bulanıklaştırma efektini oldukça başarılı veren bu lens sayesinde birçok poz çektim. A77VQ'nun işlemcisi o kadar iyi ki makinede hiçbir yavaşlama hissetmiyorsunuz. Neredeyse her açıya dönebilen LCD ekranı sayesinde makineyi kullanırken çok büyük bir esneklik kazanıyorsunuz. Mesela boyunuz kısa kaldığında (bkz. 1,74'lük ben) kollarınızı yukarıya uzatsanız bile ekranı aşağıya çevirip ne çektiğinizi kolayca görebiliyorsunuz. DSLR hareketli ayna yerine tam geçirgen hareketsiz ayna (SLT - Single Lens Translucent) kullanan makine bu sayede de hız kazanıyor. Saniyede 12 kareye kadar çekim de yapabiliyorsunuz. Video konusunda ise konuyu şöyle açayım: Bu makineyle sinema filmi çekebilirsiniz.

Havalimanında zaman geçirmek için gezerken kemer açıldı ve makine yere düştü. Ben ağır çekimde "Hayııırrr" diye çantaya balıklama dalıp fotoğraf makinesini aklım çıkarak çantasından çıkardım ve üzerinde bir çizik bile olmadığını gördüm. Çantanın içerisinde olması bir yana magnezyum gövdenin dayanıklılığını da böylece istemeden test etmiş oldum.

Sony Alpha SLT-A77VQ hayatımda şimdiye kadar kullandığım en iyi profesyonel fotoğraf makinesi diyebilirim. Üstelik 653g'lık ağırlığıyla (yalnızca gövde) taşıması da kolay. Açıkçası bu makineden kopmam oldukça zor olacak.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★
Artılar: Say say bitmez. İncelemeye bile hepsi sığmadı.
Eksiler: Kızıldeniz'in tuz oranı kadar (yurtdışı) fiyatı var.
Üretici: Sony www.sony.com.tr
Dağıtıcı: Sony www.sony.com.tr
Fiyat: Belli değil

Gigabyte GeForce GTX680

TEST SİSTEMİMİZE UĞRAYAN EN HIZLI EKRAN KARTI -BURAK AKMENEK

EKRAN KARTI YARIŞLARI gerçekten çok keyifli ve başabaş geçiyor. Yarışta herkes birbirine yakın gidiyor ve sonuç resmen photo finish'le belirleniyor. Tabii konu donanım olunca bizim sanayide benchmark'lar konuşuyor. Ama bu aralar test sistemine ne gelirse gelsin 580'in hüngür hüngür ağladığı kesin.







ÜÇ FANLI AMA ŞAŞIRTICI DERECEDE SESSİZ

Gigabyte GeForce GTX680 "Windforce" fabrika ayarı hız aşırtmalı olarak geliyor. İşlemci frekansı 1072MHz, referans değerse 1006MHz. Diğer özellikleri NVIDIA'nın referans tasarımıyla aynı. Fakat bu minik fark kendini testlerde gösteriyor. 2GB belleğe sahip kart, 2 DVI, 1 DisplayPort ve 1 HDMI çıkışına sahip. Yani 3 monitöre kadar bağlantı yapabiliyorsunuz. Gücünü 6+8'lik iki adet konnektörden alıyor. Tüm sistem ihtiyaçları hesaplandığında böyle bir kartı çalıştırmak için en az 550W'lık bir güç kaynağı gerekiyor.

Kartın üzerinde bulunan 3 adet fan tüm kartı kaplayan 8mm'lik bakır borularla destekli soğutucuya bakıyor. Bu son derece etkili soğutmanın üzerinde bulunan 3 adet fan insanın aklına ister istemez gürültü olup olmayacağı sorusunu getiriyor. Bu sıcak havalarda 3 fanın birden çalışması oldukça etkili bir sonuç verdiğinden, çok büyük bir yük altına bile soksanız kart sessiz çalışıyor. Gigabyte gerçekten bu konuda çok iyi bir çözüm bulmuş. Üstelik fanlar karta bir genişlik katmıyor. 26cm uzunluğundaki GTX680, test sistemimizdeki GTX580'den hem daha kısa hem de daha dar. Yani kasada daha az yer kaplıyor. Gelelim peformansa: Test sistemine daha önce uğrayan Zotac GTX680'e göre Gigabyte 3D Mark Pro'da (1920x1080, DX11) yaklaşık 100 puan daha yukarıda yer aldı. Bu %3'lük bir fark. Gene Shogun Total War'da 6FPS daha yukarıya çıktı. İş Crysis 2 veya CoD: MW olunca da bu fark çok açılmadı. Yani işlemcideki minik artırım sonuca da aynı miniklikte yansıyor. Bu kartın asıl gücü bu kadar iyi bir soğutma sistemiyle kartı hız aşırtmada daha çok zorlayabilmenizden geliyor. Bellek hızını daha da yukarılara, 1150MHz ve üstüne zorladığınızda fark açılıyor. Kart bu zorlamalara göğüs gerebiliyor. Gene de birkaç FPS için kartın garantisiyle oynamak ne kadar anlamlı onu sizin takdirinize bırakıyorum. Bu kartın daha üstü zaten çift GPU'lu 690 ve bunun da ona yetişmesinin imkânı yok.

Gigabyte GTX 680, tipik 680 özelliğini burada da yansıtıyor ve özellikle NVIDIA için yapılmış oyunlarda AMD 7970'i geçiyor. Fakat tam tersi durumlarda da altında kalıyor. Ben testi 301.42 sürücü sürümüyle ve 64-bit Windows sürümünde yaptım. Halen NVIDIA'nın yeni sürücülerinde bu farkın kapanacağı ümidini taşıyorum.

SESSİZ KART İSTİYORSANIZ ADAYIMIZ BU

Kartın kutusundan moleks çeviriciler dışında bir şey çıkmaması ise beni hayal kırıklığına uğrattı. Bu kadar para verdiken sonra en azından daha fazla kablo veya bir hediye oyun çıkmasını beklerdim. Eğer bu sıcak havalarda avaz avaz bağırmayan bir ekran kartı istiyorsanız Gigabyte gerçektende takdir edilecek bir performans gösteriyor. Belki 3 monitörde yüksek çözünülürlükte oyun oynamak isterseniz 2GB size yetmeyebilir ama kartın 4GB'lık versiyonun da piyasaya çıkacağı duyumlarını aldım.



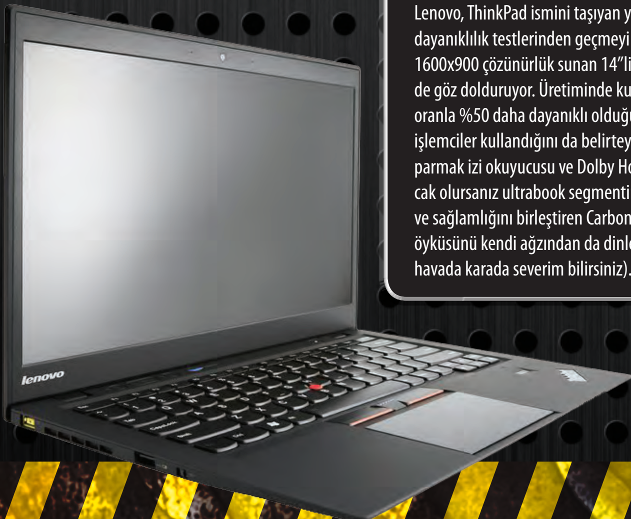
İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 1
Artılar: Etkili soğutma, sessiz çalışma
Eksiler: Zayıf kutu içeriği
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
Dağıtıcı: Arena www.arena.com.tr
Fiyat: 479$ + KDV

Lenovo ThinkPad X1 Carbon

İLKLERİ BÜNYESİNDE BARINDIRAN ULTRABOOK

Lenovo, ThinkPad ismini taşıyan yeni ultrabook'u X1 Carbon'u tanıttı. Askeri dayanıklılık testlerinden geçmeyi başarabilen ilk ultrabook olan X1 Carbon, 1600x900 çözünürlük sunan 14"lik ekranıyla birlikte inceliği ve hafifliğiyle de göz dolduruyor. Üretiminde kullanılan karbon fiber sayesinde rakiplerine oranla %50 daha dayanıklı olduğu iddia edilen bilgisayarın, 3. nesil Intel Core işlemciler kullandığını da belirteyim. 30 dakika şarjla %80 doluluğa ulaşan pili, parmak izi okuyucusu ve Dolby Home Theater özellikleri de cabası. Bana soracak olursanız ultrabook segmentinin narinliği ile ThinkPad'in ciddi görünümü ve sağlamlığını birleştiren Carbon X1, son derece başarılı bir ürün olmuş. Başarı öyküsünü kendi ağzından da dinlemek isteriz (ThinkPad serisi bilgisayarları havada karada severim bilirsiniz).



iOS 6

Apple, yeni işletim sistemi iOS 6'yı tanıttı. iOS 6'yla beraber 15 yeni dil öğrenen ve iyice dile gelen Siri, geliştirilerek film bulma, Facebook iletisi ya da Tweet yazma gibi yeni huylar edinmiş. Kişisel asistanımızı geliştirmenin yanı sıra Apple, Google ile bağları iyice kopararak Google Maps yerine 3B ve trafik bilgisi özellikli kendi haritalarını kullanma kararı almış. Kullanıcıların bilet, rezervasyon ve randavu gibi bilgilerini derli toplu bir biçimde tutan yeni özellik Passbook, zamanı gelince sizi uyarıyor. "Beni ararlarsa yokum" modu olan "Do Not Disturb" ile de, kara listeye aldığınız kişilerin aramaları size ulaşamıyor, telefonunuz sessizliğe gömülerek sizi olur olmaz yere rahatsız etmiyor. Bunun yanı sıra 3G/4G üzerinden de bağlantıya izin verecek olan FaceTime ile gelen çağrılara, Apple ID'niz üzerinden Mac ya da iPad ile de yanıt verebileceksiniz. Yaz yaz bitmeyen özelliklere sahip yeni işletim sistemi sonbaharda gelecek ve iPhone 3GS, iPad 2/Yeni iPad ile iPod touch 4G'ye yüklenebilecek (Photostream'da da yenilikler var bak, yer kalmadı yazamıyorum).

Razer Naga Hex

YENİLENEN NAGA KAPINIZDA -MERT YİĞİT DOĞRU





RAZER NAGA'YI inceleyeli epey zaman geçti. Aradan ne sular aktı, ne fareler geldi gitti şu Goyun'un dili olsa da söylese. Ama gün oldu devran döndü ve yeni bir Naga olan Razer Naga Hex elimize düştü. Daha doğrusu Ozan'ın eline düşmüş, haberim yok. Ozan'ın pençelerinden çekip kurtardığım fareyi çantama attığım gibi getirdim evime. Nedir bu Ozan'dan çektiğimiz canım, aa (Ozan naber?).

134gr'lık koyu yeşil renkteki Naga Hex (kırmızısı da var), tasarım hatları ve sırtında yanıp sönen yılanı ile tam bir Razer. Onu kardeşlerinden ayıran en büyük özelliğiyse sağ başparmağımızla kullanmamız için tasarlanan ve tamamen programlanabilir olan ilk Naga'dan yadigâr 6 adet tuş. Razer'ın Action RPG ve MOBA oyunları için tasarladığını söylediği bu tuşlar iyi hoş da, farenin ergonomisinden çok şey götürmüş. En azından alışana kadar eliniz bu tuşlara o kadar basacak ki... Hele ki bolca yazı/kod vs. yazıyorsanız işiniz daha da zor. Bu tuşları kullanarak, farenin altındaki anahtarla "123" ya da "NumPad" rakamlarına geçiş yapabiliyor, "shift" ile birlikte tıkladığınızda tuşların ikinci fonksiyonlarını kullanabiliyorsunuz. Teflon ayaklara ve örgülü kabloya sahip farenin sırtında parlak plastik kullanılmış. Yan kısımlarıysa konforu artıran pütürlü bir materyalle kaplı. 6 tuşun ortasında bulunan kauçuktan yapılmış destek parçasını da, başparmağınıza göre daha yüksek ya da alçak olanıyla değiştirebiliyorsunuz.

SYNAPSE 2.0

5600dpi'lık Razer Precision 3.5G Laser Sensor'a, 1000hz ultrapolling/1ms tepki süresine sahip farenin eli kolu, internetten kolayca indirip kurabileceğiniz Synapse 2.0 programı. Razer Naga Hex'in eli kolu olan bu programı en büyük özelliği, yaptığınız ayar ve atadığınız makroları internette saklıyor olması. Daha fazla yorum yapamıyorum, çünkü bu yazılımı çalıştıramadık! Biri Ozan'ın bilgisayarı olmak üzere tam üç makinede denediğimiz Synapse 2.0 bana mısın demedi. "Sen bilirsin" deyip fazla üstelemedik biz de. İnternette aynı sorunla karşılaşan kullanıcılar da mevcut, ancak çözüm yok.

Kısacası bu yazıyı yazarken bile araya pek çok rakamın karışmasına neden olan tuşları ve çalışmayan Synapse 2.0 yazılımıyla suratımın epey asılmasına neden oldu Naga Hex. Yine de o bir Razer, kalitesi, karizması ve hissi yeter. Almadan denemeyi ihmâl etmeyin siz tabii ki.

İNCELEME

Performans: 3
Fiyat: 2
Artılar: Kalitesi, makro kabiliyetleri
Eksiler: Synapse 2.0 çalışmıyor, ergonomisi zayıf
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthalat: Aral www.aral.com.tr
Fiyat: 250TL + KDV

Hack Mevsimi Başladı

LINKEDIN, EHARMONY, LAST.FM...

Korsanlar boş durmuyor, durmadan çalışıyorlar bu aralar efendim. LinkedIn, eHarmony ve Last.fm hacklendi, üstüne üstlük kullanıcı bilgileri de çalındı. Şahsen bu sitelerden ikisine üye olduğumdan, ben ve benim gibiler için pek iyi bir haber değil bu elbette. Hack'lenme olaylarının ardından posta kutuları "Gereken her şeyi yapıyoruz efendim. Zaten bilgiler de şifreliydi ki. Ama siz şifrenizi bi değiştiriverin iki dakkada. Biz de bunu bizlere yapan alçağı yakalayalım o sırada rereröö." tarzında açıklamalarla doldu doğal olarak. Tüm bunların yanı sıra LinkedIn'in "Siz her ay şifre değiştirin babacım, o zaman çalınsa bile bişey olmaz. Nasıl fikir?" demesi ve bu konu üzerinde FBI ile çalıştıklarını duyurması da ayrı bir olaydı tabii.





PlayStation Mobile HTC'ye Geliyor

MOBİL OYUN ŞENLENİYOR

Tamam, mobil oyunun bugün geldiği noktaya bakarsak "Mobil oyun şenleniyor!" gibi bir spot atmak ilk bakışta saçma gelebilir. Ama olaya PlayStation ismi dâhil olunca, işin rengi biraz daha değişiyor kabul etmek lazım. Hepsini geçtim, "Benim telefonum PlayStation sertifikalı" demenin havası yeter yahu, var mı ötesi. Gerçi "Bu PlayStation ismini de iyice ayaklar altına aldılar" diye düşünen fosil oyungezerler de vardır aranızda belki, saygı duyarım. HTC ve Sony'nin bu konuda anlaştığını biliyorduk ancak PlayStation Mobile özelliğini barındıran bazı HTC modelleri, geçtiğimiz ay E3'te kendilerini gösterdiler. HTC One X, One S ve One V'nin oluşturduğu bu modellere, yakın zamanda yenileri de eklenecektir kuşkusuz. Bu arada Sony tabletlerin ve kimi Sony Xperia telefonların da bu sertifikaya sahip olduğunu hatırlatayım.

Everybody On hp

3D OYUN DENEYİMİ HP 2311GT İLE ÇAĞ ATLIYOR



SİNEMADA SEYRETTİĞİMİZ 3D filmlerin keyfini evde yaşayamamak can sıkıcı bir durum değil mi? Peki ya oyunları daha gerçekçi hale getirmek için onca para harcayıp kullandığınız 3D ürünlerin pek de umduğunuz gibi çıkmaması? HP 2311gt sayesinde bu buruk hikâye değişiyor. Bundan sonra dilediğiniz filmi 3D seyredecek, bilgisayarınızın çalıştırabildiği tüm oyunları 3D oynayabilecek, hatta fotoğraflarınızı 3D olarak görüntüleyebileceksiniz. Üstelik bunların hiçbiri için fazladan bir donanım satın almak zorunda değilsiniz. Çünkü HP 2311gt'nin kutusunda ihtiyacınız olan her şey bulunuyor.

DİLEDİĞİN OYUNU 3D OYNA

Skyrim'in masmavi gökyüzünde tüm haşmetiyle uçan üç boyutlu bir ejderha gördünüz mü hiç? Ya da *Call of Duty*'nin kara dumanlarla kaplı savaş alanlarında çatışmanın nasıl bir his olduğunu biliyor musunuz? Elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz kadar yakınızda duran bir el bombasını tutup geri attınız mı? HP 2311gt'ye bakarken bunun ne demek olduğunu bizzat yaşayarak anlayacaksınız.

23" boyutunda ve arkadan aydınlatmalı HP 2311gt size dilediğiniz oyunu 3D olarak oynayabilme imkânı sunuyor. Üstelik bunu yaparken, ağırlığını hissetmeyeceğiniz çok hafif pasif gözlükler kullanıyor. 60Hz'de 1920x1080 full HD çözünürlük sunan monitör LED olduğundan incecik bir yapıya sahip. Boyutları 55,70x15,9x41,64cm ve yalnızca 3,7kg ağırlığında. Üzerinde VGA, HDMI ve DVI girişleri bulunuyor. Yani ekran kartınızın çıkışı ne olursa olsun bu monitöre bağlayabiliyorsunuz. İlle de en yüksek model ekran kartlarından birisine sahip olmanız gerekmiyor. Monitör, 3D görüntüyü FPR (Film Desenli Geciktirici) teknolojisini kullanarak ürettiği için grafik kartlarına daha az bağımlı.

Peki tüm bunlar ne anlama geliyor? HP 2311gt sayesinde ekran kartınızın çalıştırdığı her oyunu kolaylıkla 3D olarak oynayabilirsiniz. Aynı zamanda yüksek çözünülürlüğü, 3.000.000:1 dinamik kontrastı, 5ms tepkime süresi ve LED teknolojisi sayesinde parlak ve canlı renklerin tadını çıkarabilirsiniz. Üstelik tüm bunları yaparken gözleriniz normal kullanımda olduğundan daha çok yorulmaz. Yani dilediğiniz kadar oyun oynayabilirsiniz!

FOTOĞRAFLARINIZ BİLE 3D!

HP 2311gt ile birlikte gelen yazılımlar sayesinde yalnızca bilgisayarınızda bulunan oyunları değil, filmleri ve fotoğrafları da 3D olarak görüntüleyebilirsiniz. Cyberlink yazılımı sayesinde tüm fotoğraflarınız ve filmleriniz 3D'ye kolaylıkla çevrilebiliyor.

HP 2311gt, oyunlarınızı 3D oynamak için gücünü TriDef3D Ignition yazılımından alıyor. Tek yapmanız gereken oyununuzu bu yazılım içinden çalıştırmak. Geri kalanını TriDef3D oldukça başarılı bir şekilde hallediyor. İki yazılım da HP 2311gt ile birlikte hediye ediliyor. Üstelik her iki yazılım da ince ayar yapabilmeye imkânı tanıdığından 3D keyfinizi tam da kendi standartlarınıza uygun hale getirebiliyorsunuz.

HP 2311gt'nin kutusundan çıkan iki adet gözlük sayesinde 3D deneyiminizi arkadaşlarınızla beraber paylaşabilirsiniz. HP 2311gt, 170 derecelik görüş açısı sayesinde net görüntü almak için sizi ekranın tam karşısında oturmaya zorlamıyor.

Eğer 3D'nin yeni çağını yakalamak istiyorsanız, hesaplı fiyatıyla HP 2311gt ihtiyacınız olan her şeyi size fazlasıyla sunan bir monitör, başkasına bakmanıza gerek yok.

ÖZELLİKLER

- 23 inç, 16:9 ekran
- 1920x1080 çözünürlük
- 5ms tepki süresi
- 3.000.000:1 kontrast
- 200-250cd/m^2 parlaklık
- 2 adet gözlük

Advertorial

PAZAR YERİ



ANDROID Mİ, iOS MU? -MERT YİĞİT DOĞRU



Geçenlerde Apple'ın WWDC konferansında iOS 6 tanıtıldı biliyorsunuz. Takip ettiğim bir iki sitede yeni işletim sisteminin özelliklerini gözden geçirdikten sonra Ekşi Sözlük'te "iOS 6" başlığında takıldım biraz. Daha sonra oradan "iOS" ve "Android" başlıklarına girdim ve gönderilen girdilerdeki atışmaları falan okudum da... Okumaz olaydım.

"AMD mi Intel mi?", "ATI mı NVIDIA mı?" ya da "PlayStation mı Xbox mı?" gibi pek çok soruya sahne olan fanboyluğun, "Android mi iOS mi?" sorusu etrafında da cirit attığını bilmeyen yok zaten. Ama ben, iki işletim sistemi için insanlar birbiriyle neden kanlı bıçaklı olur hâlâ anlayabilmiş değilim. Milletin başka işi gücü yok, monitörünün karşısına geçmiş cep telefonunun işletim sistemi için birbiriyle tartışıyor, kavga ediyor, daha da vahimi küfür ediyor. Neyin kafasındayız anlamadım ki?

İnsanlardaki şu "En iyisi benimki. En iyisini ben bilirim. En mükemmeli benim. BEN BEN! BEN!!" takıntısını (halk arasında Erol Büyükburç takıntısı olarak da bilinir) anlayamadan göçüp gideceğim herhalde. Şöyle açıklayayım, dünya üzerinde yaşayan 7,02 milyar insan var. Bunun anlamını hiç düşündünüz mü? 7,02 milyar insan demek, bir konu üzerinde 7,02 milyar farklı fikir demek. Yani kısacası, kime göre neye göre? 7,02 milyar insan arasında sadece 1 birey nasıl oluyor da iyiyi kötüyü, doğruyu yanlışı belirleyip bunun uğruna diğerleriyle çatışıyor (7,02'yi tekrarlıyorum ki durum iyice anlaşılsın)? Aklım almıyor, almayacak.

Pazar Yeri'ne dönecek olursak... Geçtiğimiz ay yaptığım revizyondan sonra bu ay tablolara pek dokunmadım. Zorunluluktan (stok sıkıntısı) dolayı bir iki parçayı değiştirmem gerekti o kadar. Gerçi bu nedenden dolayı Ütopik Sistemimiz iyice coştu. Gelecek aylarda oraya da bir el atıp fiyatını aşağı çekeyim diyorum (ütopya distopyaya dönüşmesin sonra). Belki hazır elim değmişken diğer sistemlere de bir el atarım yeniden (özelikle de geçen ay makyajladığımız Ekonomik Sistem için toplu değişim vakti geldi). Gelecek ay bizler yine buralardayız. Bekleriz.

Not: Geçtiğimiz ay tablodaki bir iki değişim patlamış. Bu ay düzeltildi arkadaşlar.

Pazardayken Çalıyordu:
Danny Baranowsky – A Mourner Unto Sheol

BlackBerry PlayBook

Türk Telekom ve TTNET, BlackBerry PlayBook'u farklı taksit seçenekleriyle satışa sundu. Blackberry OS 2.0 işletim sistemine 1GHz'lik işlemci ve 1GB belleğe sahip olan tabletin 7"lik çok dokunuşlu kapasitif ekranı da 1024x600 piksel çözünürlük sunuyor. Ön yüzünde 3MP, arka kısmında 5MP'lik kameraya sahip olan PlayBook tablet 1080p HD çekim de yapabiliyor. HTML5'in yanı sıra tam Adobe Flash desteğini de eklemek gerek. Tabletin 16GB'lık versiyonu için kullanıcılar, kredi kartına tek çekim/12 taksit ya da faturaya yansıtılmak üzere 24/32 aylık ödeme seçeneklerinden birini seçebiliyor. Ayrıntılı bilgi için: http://bit.ly/LmrzM4

Turkcell'den Twitter Zero Kampanyası

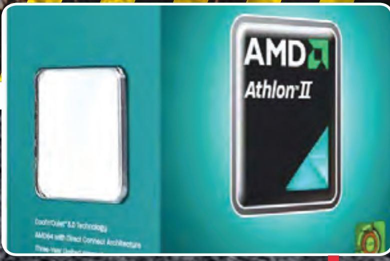
Facebook ZERO'nun suyunu çıkaran oyungezerlere müjde! Eğer GSM operatörünüz Turkcell ise, bundan sonra Twitter'ın da altını üstüne bedavaya getirebileceksiniz. Twitter ZERO isimli kampanya dâhilinde "mobile.twitter.com" adresini kullanarak ziyaret ettiğiniz Twitter'da ücretsiz tweet atabilir, akışınızdaki tweet'leri görebilir ve arkadaşlarınızın tweet'lerine cevap verebilirsiniz. Twitter içi fotoğraf ile videolarla, Twitter dışı linklere bağlanmak ise tarifenize göre ücretlendirilecek. Ancak bu tür bağlantılara girerken buna dair uyarı alacağınızdan, herhangi bir problemle karşılaşmanız zor. Dediğim gibi, eğer Facebook ZERO kullandıysanız bu dediklerim zaten size hiç yabancı gelmiyor olsa gerek. Kampanya hakkında daha ayrıntılı bilgi almak için: http://bit.ly/MjORmx





Seagate Backup Plus

Seagate, ürünlerinde ilkleri kullanıcılarına sunmaya devam ediyor. Seagate Backup Plus da, Facebook ve Flickr üzerindeki resim ve videolarımızı yedeklemesiyle dünyada bir ilki yaşatıyor. Beraberinde sunulan Dashboard yazılımıyla bu işi tek tuşla halletmemizi sağlayan ürün, Mac ve Windows yüklü bilgisayarlarda çalışabiliyor. Kırmızı, mavi, siyah ve gümüş olmak üzere dört farklı renk ve 500GB, 750GB ve 1TB hafıza seçeneklerine sahip olan Seagate Backup Plus, kullanıcılara verilerini her alanda "koruma", "paylaşma" ve "kaydetme" olanağı veriyor. Temmuz ayı içerisinde Türkiye'de piyasaya sunulacak olan Seagate Backup Plus ailesi hakkında daha fazla bilgiye sahip olmak için şu adresi ziyaret edebilirsiniz: http://bit.ly/KTDQeg







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 460		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 87$	(m) 90$	(o) 221$	(l) 239$	(o) 327$	(i) 330$	(o) 1106$	(i) 1132$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8Z77-V		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 74$	(m) 77$	(m) 239$	(o) 247$	(o) 284$	(m) 287$	(o) 458$	(l) 478$
Bellek	Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(b) 52$	(l) 60$	(b) 52$	(j) 60$	(l) 59$	(j) 60$	(i) 320$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(b) 170$	-	(b) 309$	-	(i) 660$	(b) 683$	(f) 2518$	(b) 2572$
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM		KingstonHyperX 480GB SSD x2	
	(j) 86$	(o) 91$	(j) 86$	(o) 91$	(m) 139$	-	(f) 1776$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(g) 24$	-	(g) 24$	-	(g) 24$	-	(m) 181$	(l) 200$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 131$	(p) 143$	(k) 159$	(m) 159$	(k) 200$	(m) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool 6th Element		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(k) 103$	(o) 105$	(j) 83$	-	(i) 89$	(l) 112$	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	596$		1145$		1741$		6350$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal



PlayStation 3B Monitör Türkiye'de!

Sony'nin geçtiğimiz E3'te (2012 değil, 2011) tanıttığı PlayStation 3B Monitör, en sonunda yasal yollardan Türkiye'ye girmeyi başardı. PS Vita benzeri tasarımıyla biz oyuncuları hemen kendine bağlayan 24"lik Full HD 3B monitör, özellikleriyle de boş olmadığını kanıtlıyor. PlayStation sertifikası bulunan ürünün en çarpıcı özelliği, stereoskopik 3B'yi ardına alan SimulView teknolojisi. Bu özellik sayesinde monitör, iki farklı 3B gözlüğe iki farklı görüntü sunabiliyor. Bu da, çoklu oyunculu modda tek monitör ile iki adet Full HD görüntü alınması demek. Muazzam. 5000:1 kontrast oranına, 176 derecelik görüş açısına ve iki adet HDMI çıkışına sahip olan televizyon, iki 3B gözlük ve Killzone 3 Platinum ile Gran Turismo 5 Platinum (SimulView-Ready oyunlardan) oyunlarıyla birlikte 1399TL'ye satılıyor. HDMI kablonun da kutu içerisinden çıktığını belirteyim ve ayrıntılı bilgi için sizi şöyle alayım: http://bit.ly/tTD32v



TAMİR ATÖLYESİ

Okuldan mezun olanların sıkça kurduğu "Olm okul bitti lan, ne büyük boşlukta kaldım ben böyle?" geyiklerini anlayamadım. Beş senedir korkuttular gözümüzü "Okul bitince görürüm ben seni" diye. İnanmayınız efendim. Okul bittiğinde ne yapacağınıza dair planınızı bir sınıf önceden kurunuz ve bu planınızı yürütmeniz için gerekli olan yolu (alternatifli olarak) belirleyiniz. Sonrası gelir. "Konu ben değilim, bilgisayarım" diyorsanız da Tamir Atölyesi'ne postanızı atın. Ne? Attınız mı? E o zaman beni neden konuşturuyorsunuz böyle? Olmuyor.

İŞLEMCİME SOĞUTUCU

S Öncelikle Merhabalar diyelim Oyungezer donanım ekibine *(merhabalar size -Mert)*. Malum yaz geldi havalar ısındı. Sanırsam bunu işlemcim de farketmiş olacak ki, kendi soğutucusuna işkence yapmaya başladı *(benimki 5 senedir -Mert)*. Kasadan elektrik süpürgesi sesi çıkmaya başlayınca bunu daha net anladım *(e hâliyle -Mert)*. Ben de dedim artık bir tane soğutucu alayım *(doğru söze ne denir -Mert)*. İşlemcim AMD Phenom X4. Sanırsam soketi de AM3. Anakartım da MSI 870A-G54 *(sadece anakartı söylesen de yeterliydi aslında -Mert)*. Söylemeye çalıştığım da, sizin soğutucu tavsiyeniz var mı? *(olma mı? -Mert)* veya soğutucu alırken nelere bakmalıyız? Aklımda iki üç model var ama hâlâ emin değilim. Çünkü çok fazla marka ve model var. Hangisini alayım diye düşünürken, bir noktadan sonra kafam iyice allak bullak oldu. Alacağım fanın öncelikle sessiz olmasını istiyorum. Overclock ile uğraşmadığımdan öyle ekstrem soğutuculara da gerek yok. Aklımdaki modeller Akasa Venom *(hangisi? -Mert)* ve Sunbeam modelleri. Ancak dediğim gibi bu konuda fazla fikrim olmadığından hangisini tercih etmeliyim bilemiyorum. Sanırsam yazacaklarım bu kadar *(eyyorlamam bu kadar -Mavi Pijamalı Adam)*.
Herkese kolay gele *(hadi hayırlı işler -Mavi Pijamalı Adam)*. Erim Serdönmez

C Selamlar Erim. Sana, daha geçtiğimiz ay incelediğim Akasa Venom Pico'yu öneriyorum. Hatta geçtiğimiz ayki dergide de önermiştim ama incelememi okumamışsın *(oldu mu şimdi ama? -Mert)*. İşini görecektir, fiyatı da makul. Güle güle kullan, serin serin oyna.

KIBRIS'TAN SELAMLAR

S Selamlar Mert abi, nasılsın? *(kötüyüm -Mert)* İyisindir umarım? *(ı-ıh -Mert)* Neyse, ben fazla uzatmadan sorularıma geçeyim. Ben beş çocuklu ailenin bir evladıyım, bir abim, bir ablam, iki de benimle yaşıt kardeşim var *(bu durumda "Allah bağışlasın" denmez di mi? -Mert)*. (Dizi girişi gibi oldu ama neyse :) Haliyle bütçem çok kısıtlı. Aldığım bursları biriktirerek yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum. Şu an, toplam 1500TL'm var *(fena bütçe değil -Mert)*. Kasımda 2200TL kadar bir birikimim olacak *(hiç fena bütçe değil -Mert)*. Gelecek yıl ise lisede son yılım. Seneye istediğim üniversiteyi de tutturabilirsem, İstanbul'a geleceğim umarım *(İstanbul Üniversitesi'ne gelme de -Mert)*. Neyse, sorularım şunlar;
Şu anki sistemim şöyle: Intel Core Duo E4600 2.4GHz işlemci, 2 GB bellek, ATI Radeon HD 5450 1 GB ekran kartı.
Hali hazırda olan sistemimde değişiklik yaparak, sistemimi sizin İdeal Sistem düzeyine getirmem daha mı ekonomik olur *(daha ekonomik olacağına şüphe yok da, bizim İdeal Sistem düzeyine gelmez o -Mert)*? Yoksa İdeal sistemi kurmak daha mı mantıklı *(evet -Mert)*? Bir de seneye Türkiye'ye geleceğimden dolayı (Kıbrıs'ta yaşıyorum şu an), bekleyip sistemi Türkiye'ye geldikten sonra mı kursam diye kafamda soru işaretleri var. Sence beklemeli miyim, yoksa sistemi kurup yanımda mı taşımalıyım *(bu soruna cevaplar hazırladım aşağıda -Mert)*?
Sorularım bu kadar. Cevaplarsan çok mutlu olurum. Burak Usta'ya, Atılay Çırak'a, çakınız Ozan'a, sana, tüm Oyungezer ailesine Kıbrıs'tan selamlar *(bizden de sana ve Kıbrıs'a selamlar olsun -Mert)*!
Hürkan Asmacı

C Selâmlar Hürkan. Öncelikle çok iyi bir bütçen olduğunu söyleyebilirim. Elindeki dede bilgisayarla uğraşmana hiç gerek yok yani. Kasım ayında elindeki paranın 2200TL'ye kadar çıkacağını söylemişsin. Hemen şimdi bir şeyler yapmak istiyorsan bizim İdeal Sistem'i topla derim ben sana. Ama bana kalacak olursa Kasım ayını bekle. O zaman geldiğinde bir daha e-posta atarsın sana daha güncel, daha afili bir bilgisayar toplarız ki o zamana kadar İdeal Sistem de kendini geliştirir zaten.

İstanbul meselesine gelince... Bence dediğim gibi en iyisi Kasım ayında sistemi toplaman. Daha sonrasında yanına taşırsın. İstanbul'a gelince Sanayi'ye de bekleriz seni. Umarım kazanırsın istediğin bölümü ve üniversiteyi *(ama İstanbul Üniversitesi'ne GELME. Valla. -Mert)*. Kendine iyi bak.

BU DİZÜSTÜNÜN IZDIRABI BİTİRDİ BENİ

S Selamlar Organize Sanayi Ustaları, Orada işler nasıl gidiyor? Keyfiniz nasıl? İyidir umarım *(cıks -Mert)*. Malumunuz yaz geldi, artan sıcaklık yüzünden bilgisayarım ve ben zor zamanlar geçiriyoruz *(bu da gelir, bu da geçer Muhammed -Mert)*. Toshiba Satelitte A665 dizüstü bilgisayarım var. Sıcaklık yüzünden fazlaca ısınıp kendini kapatıyor. Öyle ısınıyor ki klavyenin q, w, e, r, t, 1, 2, 3 ,4, a, s, d, shift, capslock gibi tuşları basılamaz hale geliyor *(koordinatları sağlam vermişsin -Mert)*. Ekstra bir klavye aldım onu kullanıyorum şu anda.

Bu sorunu aşmak için ne yapmam gerekiyor bilmiyorum. Altından hava akabilsin diye bilgisayarı biraz yükselttim *(!? -Mert)*, ancak kâr etmedi. Hep yanımda taşıdığım için soğutucu da almadım. Forumlara baktım, bilgisayarın içini açın temizleyin gibi şeyler var. Ama açında geri toplayamamaktan korkuyorum *(doğal -Mert)*. Eğer gerçekten işi çözer diyorsanız bi bilene temizlettireyim diyorum (bu iş için 50-60TL istiyorlar). Daha sağlıklı olur derseniz soğutucu da alabilirim. Ustaaa, nolur bi tavsiyeee!

Neyse, zaten bunaltıcı olan bu havada sizleri daha çok bunaltmamışımdır umarım *(ben yılın 365 günü bunalım takılıyor, triplere giriyor ve "Snne be slk." modunda takılıyorum zaten -Mert)*. Kolay gelsin *(eyvallah -Mert)*.
Muhammed Ali Gültekin

C Selamlar Muhammed. Evet, bilgisayarının temizlenmesi, fanların tozlarından arındırılması ve gerekiyorsa (ki muhtemelen gerekiyordur) termal macunun yenilenmesi gerekiyor. Bu işlemlerden sonra bilgisayarın sana deli gibi dua edecek, sen de derinden bir "Oh be!" çekeceksin. Yani evet, kesinlikle işi bilen ve güvenilir birine yaptırt bunu *(bir aralar Bimeks check-up yapıyordu dizüstü bilgisayarlara, oraya bir bak öncelikle -Mert)*.

Bunun yanı sıra soğutucu almanın da zararı dokunmaz sana. Hatta iyi olur. Sonuçta bilgisayarının yanında ekstra bir klavye taşıyacağına, ekstra bir soğutucu taşırsın aynı hesaba gelir.

HAY BEN BU HEVESİN...

S Hepinize iyi tatiller donanım ustaları *(sana da iyi tatiller Tamir Atölyesi müdavimi! -Mert)*! Tatil diyorum gerçi ama sağ olun sorularımıza cevap veriyorsunuz. Yaz geldi ben de kendime hediye olarak bi hevesle Battlefield 3 aldım *(ben de geçenlerde Dirt 3 buldum 4,99'a onu aldım. Bitirmiştim zamanında, yeniden başladım falan. -Mert)*. Hâliyle bilgisayarımı Windows XP'den Windows 7'ye çevirmek zorunda kaldım. "Hâlâ Windows XP kullanan var mı?" falan demeyin var işte *(en yakın arkadaşım kullanıyor, saygı duyuyorum kendisine -Mert)*. Ama çevirdiğim günden itibaren performansında gözle görülecek bir düşüş oldu. Oyuna da işletim sistemine de lanet okudum bu arada.

Sistemim şu şekilde (Speccy'den direk kopyaladım valla her türlü suç onundur):
Intel Core 2 Duo E7300 2.66GHz işlemci,
2GB İkili-Kanal DDR2 399MHz bellek
Gigabyte EP35-DS3P (Socket 775) anakart,
NVIDIA GeForce 9600 GT ekran kartı,
400W güç kaynağı.

Bu sisteme bana şöyle 300-400 TL'den yukarı patlamayacak şekilde 1-2 sene civarı dayanacak bir ayar yapabilir misin *(kurtarmaz -Mert)*?

C Şu Battlefield 3 de ne oyunmuş, her ay Tamir Atölyesi'nde. Ben de oynayamadım, ben bu kadar söylenmedim arkadaş. Cevap bu kadar, hadi görüşürüz.
(Not: Senin bilgisayarın uzun zaman önce ölmüş ama daha sana söylememişler. O nedenle o 400TL'ye ikinci el bir iPod Touch alıp mobil oyunların keyfini çıkarabilirsin. Yani kısacası yeni bir sistem ancak paklar seni. Aşağısı kurtarmaz maalesef...)

DİZÜSTÜM KARALAR BAĞLADI!

S Merhabalar, benim dizüstü bilgisayar bozuldu. Açma tuşuna basınca sadece simsiyah bir ekran geliyor. "Bilmem ne için F2'ye basın" ekranı bile gelmiyor. Sorunun nerden kaynaklandığını anlayamadım. Ekran bozulmuştur diye HDMI'dan LED TV'ye bağladım olmadı. Sabit diske format attım, başka bilgisayarın sabit diskini taktım yine olmadı. Yani kısacası sorunun nerden kaynaklandığını anlamadım. Tamircilere de küçücük işler için fazlaca para saymak istemiyorum. Eğer kendim halledebileceğim bir şey ise yardım edersen sevinirim. Kolay gelsin *(net -Mert)*.

C Merhabalar, e-postandan anladığım kadarıyla bilgisayarın açılıyor ama ekranda hiçbir tepki yok. Bunun birden çok nedeni olabilir ve bu nedenlerin hiçbirinde senin yapabileceğin pek bir şey yok. Ayrıca bana sorun pek de "küçücük" gibi görünmedi bana. Yani kısacası bilgisayarını kaptığın gibi bir tamirciye *(tercihen kendi teknik servisine -Mert)* götürmende fayda var. Eyvallah.

YİNE BEN!

S Sevgiler Mert kalfa. İki aylık bir ara vermiştim ve bu iki ayda başıma gelenler pişmiş tavuğun basına gelmemiştir herhalde. Önce ekran kartı param uçtu peder beyin kredi kartı ekstresine *(peder bey kredi kartı ekstresini sana ödetiyorsa iyiymiş. Saygılar -Mert)*. Sonra da bilgisayar kafayı yedi. Allah'tan sorun belleklerdeymiş *(iyi bari -Mert)*. Her şeye rağmen zor günler için biriktirdiğim param var, onunla maalesef Asus HD6850 alabilirim artık *(maalesef? -Mert)*. Hazır bahane çıkmışken bellekleri de 8GB yapayım diyorum. Anakartımın desteklediği bellek sayfasından bulduklarım içerisinde en mantıklısı "Kingston HyperX Blue 2x4GB DDR3 1600MHZ" gibi geldi bana. Sen ne dersin? Al de alayım. Hem yazma hızı hem de okuma hızı yüksek ucuz 2.5"lik bir HDD istiyorum. Geçen sefer tavsiye ettiğin 3,5" inç disk harikaydı teşekkür ederim *(teveccühünüz efem -Mert)*. İyi çalışmalar.

Sistemim şu:
- Gigabyte EP45T-UD3LR anakart
- Intel Core 2 Duo E8400 işlemci
- 650Watt güç kaynağı
- NVIDIA GeForce 9800GTX+ ekran kartı
- 500GB Samsung sabit disk

C Selamlar Mesut. Alabilirsin tabii ki de, seni uçuracak bir değişiklik bekleme derim ben. Daha önce de söylemiştim, sistemin çok eski çünkü.
Kaç GB'lık istiyorsun, fiyat nedir? Yine de şöyle bir şey buldum sana, ilgini çekebilir: *http://bit.ly/L5hjH9*
Hayırlı olsun şimdiden, görüşmek üzere.

S Selamlar abi, nasılsın iyi misin? Ben iyiyim *(ne güzel -Mert)*. Yine hıyar gibi sorularım var sana *(o konuyla Göktuğ ilgileniyor ama -Mert)*. Cevaplamaya hazır mısın *(Aree youu readyyy!!? -Mert)*? Hadi başarılar.

1- Bir oyunun demosu bilgisayarda çalışırsa, tam oyun da çalışır mı? *(evet -Mert)*
2- Sence şu anda en çok kazanan oyun firması hangisi *(EA olabilir, fikrim yok -Mert)*?
3- Üzerine oyun tanımayacağın (türünde) bir oyun var mı *(Grand Theft Auto IV -Mert)*?
4- Abi ben şahsen, büyüyüp de çoluk çocuğa karışsam bile oyun oynamayı bırakmayı düşünmüyorum. Hatta çocuğumla internet kafelere bile gidebilirim *(al bi bilgisayar daha oynayın çocukla, ne işiniz var internet kafelerde? -Mert)*. Ama bunu babama söylediğim zaman benimle alay ediyor *(haklı adam -Mert)*. Sence ben bunu gerçekleştirebilir miyim *(baban haklı -Mert)*? Kendine iyi bak. Arda Köroğlu

C Cevaplayacak soru kalmamış ki! *(Var var ben gireyim 4'e. Baban alay eder tabii haliyle. Baba olunca durum şöyle oluyor. Senin olan hiçbir şey aslında senin olmuyor çocuğunun oluyor. İnanmıyorsan bizim Ateş'e sor. Yani baban senin çocuğunla internet kafeye gitmene gülmüyordur. Tahmin ediyorum ki çocuğun senin her şeyine konacağından senin tek başına internet kafeye gitmek zorunda kalacağını henüz bilememene gülüyordur. Ayrıca babalar her zaman haklıdır. Bunu baba olunca anlıyorsun. Ha bir de annelerin haklılığı babaları her zaman ezer. Çünkü hanımlar her durumda haklıdır. İnanmazsan sor bakalım babana annenin bir kararına itiraz edebiliyor mu. -Burak)*

AŞIRI ISINMA MI?

S Selamlar. Yaklaşık 1,5 yıl önce HP Pavilion serisi bir dizüstü bilgisayar aldım (almaz olaydım!). Aman Allah'ım bu nasıl bir ısınmaktır! Soğutucu aldım, bana mısın demedi. Hâlâ ısınıyor, nasıl seri bunlar yahu? Soruma gelirsek, arada çıt diye ve bir süre açılmıyor alet. Açılsa bile yine aynı türde kapanıyor. Neden kapanıyor sence, aşırı ısınma olabilir mi *(bingo! -Mert)*? Atahan Beştepe

C Selamlar Atahan. "Benim bi arkadaş..." ekolü olacak ama, hakikaten benim bir arkadaşımda da var HP Pavilion bir bilgisayar. Yanıyor cayır cayır. Bir keresinde adamın bilgisayara format atarken altına buz kalıpları yerleştirmiştik *(3-4 sene oluyor -Mert)*. Her neyse, sorununun kaynağı ya aşırı ısınma, ya da aşırı ısınmanın bilgisayarda neden olduğu bir diğer sorun. Yukarıda Muhammed Ali'ye de söylediğim gibi, bilgisayarını HP teknik servise bir götür. Temizlesinler, gerekiyorsa soğutma sistemini değiştirsinler. Sıcaklıktan dolayı başka bir sorun meydana gelmediyse, bunların üstüne bir de soğutucu aldın mı tamam bu iş. En azından kapanma ve aşırı ısınma sorunlarının önüne geçersin.

Geçen ayların birinde söylediğim gibi, yaz ayları gelince ısınma problemi temalı sorular arttı. Artsın, biz cevaplarız. **donanim@oyungezer.com.tr** bu günler için var di mi yaa... Gelecek ay görüşmek üzere! ***-Mert***

USTADAN MİNİK ISINMA SORUNLARI NOTU

- Bilgisayarlarınızın etrafını kapamayın. Bırakın etrafında hava akımı oluşsun.
- Isınıp kapanıyorsa önce fanları temizleyin. Fanların kablo takılması vs. yüzünden dönüp dönmediğine bakın.
- Şaka gibi gelebilir ama kasanın yanına bir vantilatör dayayın. En azından kasanın yan duvarını serinletip hiç değilse o gecelik sizi kurtarabilir.
- Isınma sorununu sakın hafife almayın. Gecikmeden sorunu halledin.

SANAYİ DEVRİMİ

"Devrim neydi? Devrim emekti..."

Little Third Ear



Kaç yıldır küpe takarım, böylesini görmedim. Görür görmez de küpelerimi çıkardım attım zaten kulağımdan. Hem erkek adam küpe mi takarmış? Saç uzatıyorlar bir de utanmadan!

Good Boy



Geçen ay Happy Hippo için söylediklerimi hatırlıyor musunuz? Hah işte, onları tekrar söylüyor ve bir artırıyorum. Bir yetmez, iki olsun. Yok yok, üç yapalım onu biz.

Office Nectie



Office Nectie deyince aklıma ne geldi bak. The Office diye bir dizi varmış. Arkadaşım "İlla da izle" diye tutturdu. Bir diğeri de "Misfits izlemezsen gözüme görünme" deyince, iki arada bi derede kalmaktansa Dexter'a başladım ve bitirdim. Pişman değilim.



NectieUSB

Eğer sizin de ödünç aldığı USB bellekleri geri vermeyen akbaba arkadaşlarınız varsa, alın işte derdinize derman. Olm getirin lan belleklerimi. 2GB'lık Sims anahtarlığına kaldım yemin ediyorum.



Wamhause Paszcza

Zannedersem tek eksiğimiz dil atan bir koltuktu. Sanayi Devrimi beni korkutmaya başlıyor.

BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2PLAY

SAYI: 06 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)

TAM 3 PROMOSYON KODU VE 9 GB DOLUSU OYUN!

YENİ SAYI 15 TEMMUZ'DA BAYİLERDE

RUNES OF MAGIC

BÖLÜM III:

KADİM KRALLIKLAR

EKRAN DIŞI



ŞEHİR TİYATROLARI YOK EDİLEMEZ

Birçok insan gibi benim de tepkim "n'alaka?" olmuştu İstanbul Şehir Tiyatroları yönetiminin sanatçıların elinden alınarak bürokratlara verileceği açıklandığında. Bu açıklamanın hem geleneksel hem de sosyal medyada yayılmasının ardından tepkiler had safhaya ulaştı ve o sıralarda yönetimde olan sanatçıların büyük bir kısmından gelen istifa haberleri takip etti bu durumu. Eylemler, hashtag'ler, basın açıklamaları derken son tepki Kadıköy Selamiçeşme Parkı'ndan geldi. Genco Erkal, Tülay Günal, Vedat Sakman, Grup Gündoğarken, Çiğdem Erken, Güvenç Dağüstün, Fırat Tanış, Ufuk Karakoç ve daha çok sayıda sanat emekçisinin gerçekleştirdiği Sanat Maratonu'nun asıl konularından bir tanesiydi Şehir Tiyatroları. Guinness gözlemcileri tarafından da takip edilen etkinlikte 16-22 Haziran tarihleri arasında 24 saat boyunca tiyatro, dans, müzik, şiir dinletileri, söyleşiler ve kısa filmler gibi eserler eşliğinde, sanatın ne olursa olsun engellenemeyeceğine bir kez daha tanık olduk. Tiyatro sanatçısı Aslı Öngören'in "tepkimizi sanatla dile getireceğiz" açıklaması da maratonu en güzel özetleyen cümlelerden biriydi. Sizce de artık yetkililerin şehir tiyatrolarından çıkıp ikametgâh belgelerinin arasına dönme vakti gelmedi mi?

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Nate Kenyon – Diablo III: The Order

EVET, YİNE DECKARD CAIN



The Order siparişimi aylar önce, hatta kitap duyurulur duyurulmaz vermiştim. Diablo III'ün çıkmasıyla beraber varlığı bir süreliğine aklımdan silinmiş olsa da, bir sabah kapı çalıp kargoyla birlikte kapımda belirdiğinde hızla paketi parçalayıp kendimi koltuğa atıp okumaya başladım.

Diablo'nun en bilindik karakterlerinin birinin zihnine dalıyor The Order, *Deckard Cain*. Diablo II'den sonra Sanctuary'nin üzerindeki tehdidin ortadan kalktığına ikna olmayan yaşlı Horadrim, 20 yıl boyunca eski kehanetleri ve yazıtları inceleyerek kırılgan dünyanın üzerine kapaklanmak üzere olan karanlığı önlemenin bir yolunu arıyor. Ama asıl ana çizgisini Diablo III'ten birkaç yıl öncesinde tutturuyor The Order. Kehjistan'da eski Horadrim yıkıntılarını araştırırken yolu bir şekilde Caldeum'a düşüyor Deckard'ın. Hazır Caldeum'dayken eski bir dostu ziyaret etmesiyse çok daha büyük bazı olayları tetikliyor. Burada 8 yaşında bir Leah'la tanışan yaşlı Horadrim, çok geçmeden olayların sarpa sarması ve kontrolden çıkması nedeniyle Leah'ı "sözde" annesi Gillian'ın himayesinden alarak onunla birlikte Kurast'a uzanan uzun ve tehlikeli bir yolculuğa çıkıyor. Normalde Blizzard'ın Diablo serisini emanet ettiği, ancak derinlikli karakterler yaratmaktan uzak Richard Knaak yerine kalemi Nate Kenyon'un devralması çok yerinde bir seçim olmuş.

Diablo III'ün hikâyesinde havada kalan birçok yeri aydınlatması ve eski oyunlara güzel atıflarda bulunması nedeniyle The Order şimdiden arşivimdeki favori Diablo evreni temalı kitap oldu bile. Siz de Sanctuary'ye derinlemesine dalmayı düşünüyorsanız ne yapın edin, bir şekilde edinip okumaya bakın. **–Can**

Prometheus

BİR EFSANENİN ÖNCESİ

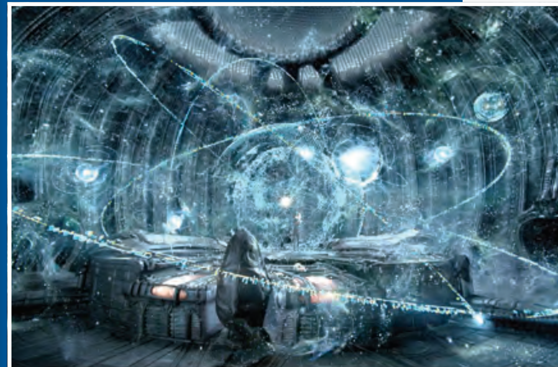
İnsanlık söz konusu olduğunda, bizi ilerleten ve aynı zamanda geriye döndüren en önemli özelliğimiz merakımız olsa gerek. Adım atmadan önce insanlığın nereye gittiğini, nereye gitmesi gerektiğini düşünüyor, milyar dolarlık DNA teknolojilerinin uzay atılımlarını buna göre yapıyor, sözün özü geleceğimizi inşa ediyoruz. Analistlerin hayal ettiği dünyanın ilerisinde ya da gerisinde olmamızın özünde önemli bir neden var; nadiren de olsa bir noktada teknolojiye ve insanlığa yön veren beklenmedik bir gelişme ortaya çıkıyor. Yıllarca firmalar hız ve işlemci yarışına girerken bir anda mobil teknolojinin güçlenmesini veya "alternatif gerçeklik" konseptinin tekrar gündeme gelmesini de bunlara bağlayabiliriz.

Prometheus işte tam olarak bu şekilde insanlığın kaderini değiştirecek bir gelişmeyle; Sümerlerden Keltlere sayısız ırkın geçmişten günümüze yolladığı ortak mesajla başlıyor, bir yıldız haritasıyla.

Prometheus her ne kadar bir noktada Alien filmlerinin öncesinden ve mitin doğuşundan bahsetmek üzere tasarlanmış olsa da insanı ve nereden geldiğini sorgulayan bir film olmuş. İnsanın var olma nedeni, geleceğine yön verip vermeyeceği, insan kavramının iyi veya kötü olup olmadığı gibi sorular ve verilmeye çalışılan yüzeysel cevaplar film boyunca küçük detaylar içinde kalıyor. Filmde özellikle Michael Fassbender'ın Android David'i, gerek oyunculuk gerekse de Riddley Scott'ın insanlığın geleceği konusunda fikirlerini yansıtmak konusunda dikkat çekiyor. Prometheus insanlığın geçmişiyse, güler yüzlü Android David geleceği olabilir mi?

Filmi senaryoya çok girmeden eleştirmem gerekirse, bence Alien temasının dışında kalarak kendi kurgusu üzerinden devam etse çok daha başarılı olabilirmiş. Görselliği kusursuz ve filmin ilk yarısı boyunca siz de oyuncularla beraber o bitmek bilmeyen keşif ve merak duygusunu yaşıyorsunuz. Sonra işin içine Alien benzeri yaratıklar giriyor ki bu kısımların biraz zorlama durduğunu kabul etmek gerekiyor. Korku ve gerilime dayalı filmlerde her şeyin açıklanması taraftarı değilim ki Prometheus'un sorunu biraz da bu olmuş. Hayal gücüm en kötü olasılıkları ve en korkunç detayları yaratırken, bunları bir köşeye atıp tüm çözümleri senaristlerin eline bırakmak bana hâlâ doğru gelmiyor. **–Ali**





Neverwinter Wood

SALVATORE EFSANEYİ KÖKLERİNE DÖNDÜRÜYOR

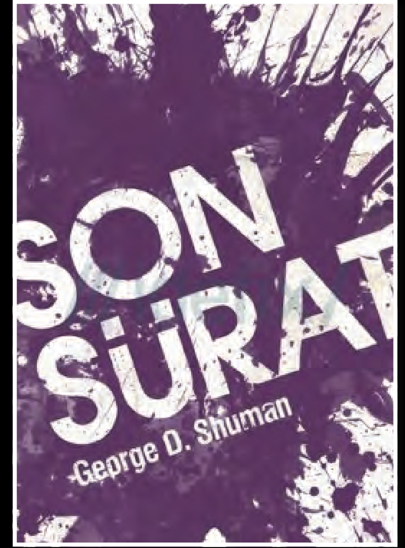
R.A. Salvatore'nin kahramanı Drizzt'in yer aldığı tüm kitapları aldım ve nihayet seriyi kuyruğundan yakalamayı başardım. **Neverwinter Nights** üçlemesinin ilk kitabı olan Gauntlgrym'den sonra ikinci kitap Neverwinter Wood'un da sonuna gelmiş bulunuyorum. Hatta üçüncü kitap Charon's Claw da duyuruldu ve şu anda ön siparişte, Amazon.co.uk'den satın alabilirsiniz. Her birisi bir fasikül kalınlığındaki, kalın kapaklı bu şaheserin ikincisiyle beraber artık Drizzt eski yoldaşlarını iyice geride bırakmış görünüyor. Değişim, her canlı gibi Drizzt'i de etkiledi sizin anlayacağınız. Yeni dostlar, yeni düşmanlar getiriyor hikâye ve Drizzt tüm kitap boyunca değişen karakterini yeniden keşfediyor. Salvatore'nin eskrim bilgisi sayesinde, her zaman olduğu gibi kitaptaki savaş sahneleri muhteşem detaylarla anlatılmış. Kurguda hiç aklınıza gelmeyecek yerlerde sürprizlerle karşılaşıyorsunuz. Özellikle kitabın sonuna doğru hikâye iyice toparlıyor ve büyük final çok iyi bağlanıyor. Ama Neverwinter Wood'un üçüncü kitap için bir geçiş olduğu çok açık. Salvatore'nin kaleminden çıktığı için haliyle standartların üstünde ama Salvatore için sıradan bir kitap olmuş. Hevesimi Charon's Claw'a saklıyorum. **–Burak**



George D. Shuman Son Sürat

KAÇAKÇILARLA KONUŞMA!

Orijinal adı "Lost Girls" (Kayıp Kızlar) olan Shuman'ın polisiye romanı Son Sürat, insan kaçakçılığıyla ilgili çarpıcı bilgilerle açılışı yapıyor. Alaska'daki bir dağ kazası, ölü insanların son anlarını görüp dinleyebilen kör bir kadın, Interpol'ün uluslararası bir semineri, Polonyalı bir kadın polis ve ABD'li zengin turist kız gibi ilk bakışta birbiriyle ilgisiz gibi görünen konularla da devam ediyor. Sonrasında da karşımıza Haitili zalim diktatör "Papa Doc", Doğu Avrupa limanlarına tonlarca uyuşturucu bırakıp onlarca masum ve kandırılmış kadını götüren Karayip bandıralı gemiler, voodoo büyüleri, 17. yüzyıldan kalma karanlık katedral eşliğinde insan kaçakçılığı suçunun "insanlık dışı" boyutları gibi konular çıkıyor. Üstelik işin oyuncu/okuyucu açısından acı tarafı, bu iğrenç kötülüklerin Sanctuary'de ya da Liberty City'de değil, bizim dünyamızda işleniyor olması. "Suçlu cezasını her zaman bulur, öyle değil mi?" diye düşünebilen tüm polisiye severlere önerilir. **–Noyan**



Max Payne 3 OST

"KEŞKE HİÇ BİTMESE" ALBÜMLERİNDEN

Health'i bilirsiniz, hani şu LA'den çıkan ve noise-rock, elektronik harmanlı leziz müzik yapan genç mi genç grup… Health bu sefer kariyerinin en zor, en sorumluluk gerektiren işini ortaya koydu. Ortalama bir Hollywood filminden daha fazla emek ve para harcanmış ve daha fazla reklamı yapılacak bir proje için, Max Payne 3'in müziklerini yapmak için stüdyoya girdiler. Ve bence yılın en güzel OST albümüne imza atmışlar. Oyunu oynamadan dinlerseniz ayrı, oynadıktan sonra ayrı bir keyif veren bu albümde toplam 25 eser bulunuyor. Bunların çoğu kısa tabii ki ama üç dakika ve üzerindeki eserlere özellikle doyum olmuyor. Oyunu oynamadan önce dinlerseniz, Max Payne 3'e ait bir albüm gibi gelmiyor ama oynadıktan sonra dinlediğinizde o bölümleri size tekrar yaşatıyor. Oyunun aksiyon, gerilim, bunalım dolu, kaotik ve karanlık atmosferini abartmadan çok iyi sunuyor. Sözsüz şarkılardan **Torture** favorim (sanki Silent Hill'den çıkma), sözlü olanlar arasındansa **Tears** harika. Oyunun Health'e, Health'in de oyuna çok şey kattığını görebiliyoruz. Demek ki yapımcılar isterlerse müzikleri çok göz önünde olmayan gruplara emanet ederek de harika eserler elde edebiliyorlarmış. **–Volkan**



Chromatics – Kill For Love

BU SOKAKLAR ARTIK ESKİSİ GİBİ GÖRÜNMEYECEK

These Streets Will Never Look The Same diye şarkı yapan bir gruba duyarsız kalınabilir mi? Sanmam. Haziran ayında Kill for Love albümünü yayınlayan Chromatics'e tanıştığım ilk günden duyduğum sıcaklığın içinde bu ismin, bu sözlerin ve diğer şarkılardaki diğer sözlerin ciddi bir katkısı olduğuna bahse girerim, ama bahsi kaybedebilirim de. Zira ne zamandır umutsuzca elektronik-pop tınıların peşinde koşan ben, nihayet aradığıma en yakın sesi Chromatics'te bulduğum için de yayılıyor olabilir bu sıcaklık. Sebebi neyse ne... Kill for Love çıldırmaya çok yaklaştığınızı hissettiğiniz zamanlarda sıkı sıkı sarılabileceğiniz türden bir albüm olduğu için müthiş.

Kendi adıma söyleyeyim; mayıs ve haziran boyunca Türkiye gündeminden nefret ettim, yapılanlara da konuşulanlara da inanamadım, her gün daha derin bir yabancılığa, daha ağır bir depresyona sürüklendiğimi bile bile gazete okumaya, televizyon izlemeye, insanlarla tartışmaya devam ettim. Geceleri de oturup Chromatics dinledim, sanırım bu pis ayları başka türlü atlatamazdım (gerçi bu konuda *Diablo*'dan da biraz destek gördüğümü itiraf etmeliyim). Bu albüm insanın içindeki huzursuzluğu alıp yerine başka bir şeyler koyabiliyor. Uyuşturan bir ilaç gibi değil, yumuşak sesiyle "tamam, geçecek" diyen, geçmeyeceğini bilse de duymanız gerekenin bu olduğunu anlayan aklı başında bir ses gibi Chromatics'inki.

Üst üste yayınladığı üç albümün ardından beş yıl kadar ortalardan kaybolduktan sonra Kill for Love'la geri dönen Amerika çıkışlı Chromatics'in yaza damgasını vurmayacağı kesin. Çünkü kışın ağırlığından kurtulmaya çalışan, aylardır biriken enerjisini zincirlerinden boşalmış şekilde harcama gayretindeki yaz insanlarına söyleyecek fazla bir lafı yok albümün. Bu açıdan belki şu sıcaklar geçip bulutlar yeniden üstümüze dökülmeye başlayana kadar bir klasörde dinlendirip öyle tüketmek daha iyi sonuç verebilir. Ama ruh haliniz ve iklim arasındaki bağ halihazırda kopuk durumdaysa, dinleyin, kaybedecek pek az şeyiniz var. **–Serpil**



Hediyelerimiz Var!

Bizdeki Noel Baba biraz tuhaf. Noel Baba dediğin kışın çalışır, yazın yatar uyur. Bizimkinin kışın sesi soluğu çıkmıyor, yazın hediye veriyor. Geçtiğimiz ay, Tiglon'un Noel Babası Sercan nihayet kış miskinliğini üzerinden atmayı başardı ve elinde hediyelerle birlikte ofisin kapısında beliriverdi. İnternet sitemizdeki anketi dolduran şanslı Oyungezer okurlarına bakın neler veriyoruz!



5 adet Ghost Recon posteri
1 adet Ghost Recon tişörtü
2 adet bandana
3 adet Karanlıklar Ülkesi DVD

Pasıla

OGZ OKURU ALP PEKTAŞ FİNLANDİYA'DAN BİLDİRİYOR...

Finlandiya'da işlenen suçlar kötü planlanmış, ikincil dürtülerle işlenmiş ve genellikle hem kurban hem de suçlu için garip deneyimlerdir. Polisin işi faili evinden almak, onu gözyaşlarına boğup bir daha işleri berbat etmeyecek hale getirene kadar aşağılamaktır.

Oyungezer'de sıkça karşılaşılan Fin yapımı oyunlar ve Finli müzik gruplarından sonra, *neden Ekran Dışında Fin yapımı bir çizgi dizi olmasın* dedim ve bu orijinal yapımı sizlerle paylaşmak istedim. *Pasila*, adını Helsinki'de olayların geçtiği mahalleden alan ve polislerin başrolde olduğu Flash yapımı absürt bir çizgi dizi. Ana karakter **Pyösti** 30'lu yaşların başında, yalnız yaşıyor ve her daim ağzında emzikle dolaşıyor. Dahi bir egomanyak olan Pyösti, intihar etmek için çatıya çıkan birine "hayat çok güzel, yapma" deyip sakinleştirmek yerine bunun tam tersini yaparak o kişinin atlamasına neden olabiliyor. Rehineleri olmasına rağmen soygunculara megafonla laf sokacak kadar vurdumduymaz. Şairane üsluplu başkomiser Repomies, ilaçlarını almadığı zaman bayağı saçmalayabiliyor. Helga görebileceğiniz en maço kadın karakterlerden biri. Routalempi günlük hayatta karşısına çıkan her şeyi abartılı derecede ilginç buluyor. Neponen, yapımcıların da dediği gibi dizideki en normal karakter. Son olarak da her yerden çıkan uyuz sabah programı sunucusu Kontiovaara var.

Alkolizm, milliyetçilik ve suç dizide en çok kullanılan konulardan birkaçı. Bazen oldukça ince politik esprilerle, bazen abartarak, kimi zaman da insanların aptallıklarını göstererek sizi güldürmeyi başarıyor. Pasila'nın olumsuz sayılabilecek yönleriyse; çizim tarzı ve yeterince ünlü olmadığı için erişilmesinin biraz zor olması. Daha önce Fince bir şeyler dinleyip izlemediyseniz garipsemeniz mümkün. YouTube'da İngilizce altyazılı bölümlerini bulabilirsiniz ama ne yazık ki tüm bölümler çevrilmemiş.

Finli bir arkadaşımın tavsiyesiyle izlemeye başladığım Pasila'ya ilk başlarda ısınamasam da karakterleri ve farklı ülkelerin mizah anlayışına merakımdan dolayı bir şans daha verdim. Şu anda 5. sezonda olan dizinin Finlandiya'da önemli bir seyirci kitlesi olduğunu belirtmeliyim. Popüler Amerikan ve Japon çizgi dizilerinden sıkılıp farklı bir arayışa girdiyseniz denemenizde fayda var. **–Alp Pektaş**



ÇİZGİ ROMAN DÜNYASI

KENDİ HAYATININ KAHRAMANI OLANLAR

Pek çoğumuzun çizgi romanları sevmesinin nedeni süper kahramanlar. Ama bu durum bir taraftan da çizgi roman medyasının ciddiye alınmamasına neden oluyor. Roketler ve yıldırımlarla dövüşen savaş tanrılarının, süper güçlü kahramanların ötesinde çizgi romanların insan öyküleri anlattığı ve "ciddi oldukları" durumlarda okuyucusuna ne kadar farklı ve özel bir deneyim sunabildiklerini çoğumuz bilmiyoruz. Bu sayfada, süper kahramanlar yerine kendi hayatının kahramanı olmak zorunda kalmış karakterlerin öykülerini göreceksiniz. -ALİ SEZGİN

Maus

Sırada "Maus" var ki kendileri ne kadar "çizgi roman" ne kadar "grafik roman" olarak algılanabilir emin değilim. Art Spiegelman'ın babasının deneyimleri ve anılarından yola çıkarak hazırladığı öykü Maus, Holokost dönemini farklı bir bakış açısıyla anlatıyor. Spiegelman'ın aşağılama veya hor görme söz konusu olmadan farklı kesimleri farklı hayvanlarla temsil ettiği Maus, musevileri Fare, Nazileri Kedi, Polonyalıları domuz olarak resmediyor.

Merak edenleri şimdiden uyaralım, Maus kesinlikle dönemin olaylarını şirinleştirmeye çalışan veya farklı bir bakış açısı sunma derdi olan bir yayın değil. Aksine son derece ağır, rahatsız edici ve çoğu zaman da okuyucusuna insanların nelere muktedir olduğunu göstermeye çalışan bir tarza sahip. Maus'dan önce Ellie Wiesel'dan Johanna Hurwitz'e kadar pek çok soykırım mağduru tarafından yazılmış olan kitapları okumuş olsam da, Maus'un üzerimde bıraktığı etkinin çok daha farklı ve rahatsız edici olduğunu itiraf etmem gerekiyor. Maus sadece kaliteli bir çizgi roman olmanın ötesinde, bizcilik-sizcilik oyununun insana neler yaptırabileceğini gösteren bir anıt olarak tarihte yerini almış durumda.



Y The Last Man

Şahsen en sevdiğim çizgi roman serilerinden bir tanesi olan **Y The Last Man**, bir distopya senaryosunun içindeki insan öykülerine odaklanıyor. Sebebi bilinmeyen bir olay sonucunda yaşayan insan ya da hayvan tüm erkekler öldükten sonra geriye sadece kadınların yaşayıp yönettiği, eski düzenin yerine anarşinin hakim olduğu bir dünyadan bahsediyorum. Milyonlarca kadının arasında yaşayan tek erkek olmak kulağa hoş geliyor olsa da, böyle bir dünyada yaşamak isteyeceğinizi sanmıyorum. Dünyanın son erkeği *Yorrick Brown* Y The Last Man'de sadece hayatta kalmaya çalışmıyor, aynı zamanda dünyayı değiştiren bu felaketin nedenlerini öğrenmeye çalışıyor.

Dozunda aksiyon ve insan öyküleri üzerine yoğunlaşan Eisner ödülü sahibi "Y The Last Man", özünde insanların alıştıkları düzen yıkıldığında neler yapabileceğini göz önüne seriyor olsa da, farklı bir evrende alışılagelen normların nasıl yeni şekillere bürünebileceğini de sergiliyor. Çizgi romanlara biraz daha ciddi bir giriş yapmak istiyorsanız Yorrick Brown ve maymunu Ampersand'in öyküsünü dikkatle dinlemenizi tavsiye ederiz. Zira anlatacakları çok şey var.



Cages

David Mckean ismini duymadıysanız çok şey kaçırdığınızı şimdiden söylemem gerekiyor. Kendisi çok başarılı bir illüstratör olmasının yanı sıra aynı zamanda fotoğraf, film ve müzik gibi pek çok sanat dalında önemli eserlere imza atmış bir deha. Yarattığı ilk grafik roman olan **Cages** yani "Kafesler" tam anlamıyla bu çok yönlülüğünü ortaya çıkaran bir eser olarak dikkat çekiyor.



Cages'ı doğrudan anlatmanın hiçbir yolu yok. Pek çok farklı bakış açısı ve tarzın arasında yeni bir yaratım oluşturmak üzerine ortaya çıkmış bir eser olarak tanımlanabilir. Cages sanatçıları ve mental dünyalarını farklı karakterler ve farklı tarzlarla tanıtırken, bir yandan da üretmek ve yaratmak arasındaki farkı anlatmaya çalışıyor. Cages hakkında saatlerce konuşabilirim ama inanın ki söyleyeceğim hiçbir şey yaratılan eserdeki şiirselliğin ve özgün duruşun hakkını veremez. 90'ların ortalarında yazılmış Cage'i bulmanızın tek yolu yurtdışından getirmek olacaktır; ancak vereceğiniz her kuruşa değeceğini garanti edebilirim.

Yetmediyse Bunlar Da Var

1- Metropolitan
2- Salamander Dream
3- Ghost World
4- Outside the Box
5- Fell



Konsol Üssü - Murat Sönmez

YENİ BİR ÜSSE DOĞRU... –DAMLA PINAR GÖK & SERPİL ULUTÜRK

Herkes gibi bizim de içimiz burkuldu Konsol Üssü'nün veda videosunu izlerken. Oyun sektörü gibi tutunması zor bir sektörü ve online yayıncılık gibi kurtlar sofrasına dönmüş bir sektörü birleştirip çok güzel işler çıkardılar Murat ve Onur. Ama durun hemen bunalım moduna girmeyin, güzel haberlerimiz var. En baştan beri sorulacağı çok belli olan o soruya aldığımız cevap içimize bir nebze de olsa soğuk su serpti. Bakarsınız yakın zamanda Murat ve Onur cephesinden yepyeni haberler bile alabiliriz.

Klasik bir soruyla başlayalım… Televidyon ve Konsol Üssü'nden önce neler oldu? Nasıl düştün bu yola?

Yaklaşık 12 sene bir butik ajansım vardı. İnternette geleneksel medya tasarımları yapan bir ajanstı. O işten ve özellikle medya yöneticileriyle çalışmaktan o kadar sıkıldım ki, *yeter artık* dedim ve şirketi kapadık. Sonrasında *ne yapalım ne edelim* derken bir anda kendimi oyun sektörünün içerisinde buldum. Ajansın bitiş zamanında Televidyon'la yolumuz kesişti. Ondan önce de ufak tefek birtakım denemelerimiz olmuştu. Mesela 2008 yılında Konsol Master adında başka bir sitemiz vardı. Daha çok yazılı incelemeler yapıyorduk; ama zaten çok sınırlı bir kitleye hitap eden bir siteydi. Ondan daha da geriye gidersek Yıldız Teknik Üniversitesi mimarlık bölümü mezunuyum. Mimarlığı 2 sene kadar yaptım. Bir noktadan sonra *insanlarla uğraşamam ben* dedim ve bıraktım.

İnsanlarla ve Autocad'lerle uğraşamam dedin sanırım?

Autocad ile pek sıkıntım yoktu, hatta Autocad eğitmenliği bile yaptım. O sektörde proje kısmında da kalabilirdim aslında. Uygulama kısmında o kadar çok muhattap olmak istemediğin insanlarla muhattap oluyorsun ki… Bu da açıkçası beni çok fazla çekmedi. Projecilik de mimarlığın en ölü kısmı. Maalesef Türkiye'de pek bir şey yapılamıyor. Mimarlığı bıraktıktan sonra web sitesi tasarımı yaptım ki 1997 yılında ilk web sitesi tasarımı yapan yerlerden biriydik. Oradan da geleneksel medyaya derken işleri biraz geliştirmiştik ama sonrasında bitirmeye karar verdik. Tabii ki bu süreçte hep oyun oynuyordum. Hatta birkaç oyun dergisinde yazmışlığım da vardı.

Hangi dergilerde?

Radikal'in bir tane eki vardı PC Gündem diye, hatırlarsınız belki. 98-2000'li yıllarda çıkan haftalık bir dergiydi. Onda yazı yazıyordum. Öyle ufak tefek denemeler olmuştu.

Peki bu işe başlarken daha çok hobi gibi miydi, yoksa iş olarak mı başladın?

Hobi olarak başladım aslında. Konsol Master zamanında bir gün Onur'a *hadi podcast yapalım* dedim. 7-8 tane program yaptık. Yaklaşık 45 dakika/1 saat sürmüştü bunlar. Biz az konuşamıyoruz, öyle bir derdimiz var. Sonra bir gün dedim ki "madem yapıyoruz, birini videoya çekelim. Televidyon diye bir yer var, buraya gönderelim. Bir şey çıkar mı, çıkarsa gider yaparız." Bir tanesini kaydettik ama çok rezalet bir video kaydıydı, o disklere kaydedenlerden. Diskin sesi geliyordu hatta arkada. Biz şortlarla oturmuşuz, çok fena yani rezalet aslında. Normalde adamlar görünce "bu ne lan" derler diye düşünürken 2-3 ay sonra gelin bir görüşelim dediler. Gittik, konuştuk, anlattılar, para vermeyeceklerinden bahsettiler. Hatta çok iyi hatırlıyorum o zamanki program sorumlularından biri "biz para vermiyoruz, hatta neredeyse para almamız lazım" dedi. Düşündük taşındık ve başlayalım dedik. 2009'un aralık ayında da ilk programı çektik. Ama o 2010'un ocak ayına sarktı. Yani aslında pek de öyle bir niyetimiz yoktu, hobi olarak başladığımız bir şeydi. Haftada bir gidip çekiyorduk. Ardından izleyiciler "haftada bir bize yetmiyor, iki olsun" dediler. Program sayısını artırdık ve incelemelere ağırlık verdik.

Sonra da Konsol Üssü başladı…

Evet, bu arada birtakım zorluklar da çıkmaya başladı. Televidyon'un şirketi büyük bir değişim geçirdi ve Serdar Kuzuloğlu gitti. Ben de o sırada eski şirketi kapattığım için boşa çıkmıştım. Onur'a "evde yapar mıyız bu işi" dedim. O da "yaparız" dedi, "niye yapmayalım?" Sonra kamerayı kurduk yemek masasının üzerine ve programı çektik. O şekilde başladı. Aslında bizimki bir girişim diye düşünülebilir. Türkiye'deki bütün girişimlerdeki gibi gelir modelimiz "ya olur yaa" şeklindeydi. Gelir modelinin o şekilde çalışmadığını sonraki yıllarda öğrendik. Haftada 7 tane programla baş-



ladık. 5 tane günlük haber vardı hafta içi, 2 tane de inceleme programımız vardı. Kapandığımızda format sayısı 10'a çıkmıştı. Bu arada toplamda 680 program yapmışız.

Bu arada epey bir sadık takipçi kitleniz de oluştu. Özellikle online tarafta insanları kendine bağlamak çok zor bir şey. Siz bunu nasıl başardınız?
Aslında ben bunu inovasyona bağlıyorum. Bizden önce oyun inceleme formatı yoktu Türkiye'de. Bir de ben bazı şeyleri çok fazla kafaya takan bir adamım. Videolar, prodüksiyon kalitesi anlamında hiçbir zaman benim istediğim gibi olmadı. Arkada bir storumuz vardı mesela, solundan bir ip sarkıyordu. Her videoda *şunu bir türlü kaybedemedik* diye kendi kendime hayıflanmışımdır. Ama böyle detaylarda insanları çeken bir şey vardı sanırım. Yani bu adamlar koltuğa yayılmış program yapıyorlar. Evde gerçekten oyun oynadıkları koltukta yayın yapıyorlar hatta. Bunun insanları çok çektiğini düşünüyorum. Bir de biz çok açık sözlüyüz. Düşündüğümüz şeyleri kendimize saklamayız. Mesela Journey'nin incelemesinde Onur "ben bu oyunu oynamam" dedi diye bayağı bir olay olmuştu. İzleyenler de şu şekilde düşünüyor; Journey gibi bir oyuna adam böyle diyorsa kesin içinden geleni söylüyordur, eleştirisine güvenebilirim bu adamın. Bizim samimiyetimiz izleyicilere de geçti. Bir de benim çok güler yüzlü olduğunu söylerler.

Yurt dışındaki oyun siteleriyle Türkiye'deki seviyeyi karşılaştırıp genel bir değerlendirme yapsan nasıl bir tablo çıkar ortaya?
Bizim insanımız çok daha sıcakkanlı. Bu yüzden de bizim ülkemizde, IGN ve GameSpot gibi daha profesyonel işler yapılsa da çok tutulmuyor. Ben bunu Türkiye'deki adamla Amerika'daki adamın okuma amaçlarının farklı olmasına bağlıyorum. Amerika'daki adam "hakikaten 60 dolar vereyim mi bu oyuna" diye okuyor ya da seyrediyor. Türkiye'deki adamsa incelemeyi okurken çoktan oyunu indirmiş, bitirmiş hatta "abi niye burayı göstermediniz" diyecek kadar kurdu olmuş oluyor oyunun. Amerika'da adam "para vereyim mi" diye izlerken bizdeyse fikirlerine güvendikleri insanların kendileri gibi düşünüp düşünmediklerini öğrenmek için seyrediyorlar. O yüzden daha samimi şeyler bekliyorlar. Sizin aslında Oyungezer'de başardığınız da bu. Daha samimi bir şekilde her şeyi anlatıyorsunuz.

Birileri mühendis gibi gelip Türk oyun sektöründe tutunmaya çalışsa olmaz bu iş mi diyorsun?
Aslında siz de çok iyi biliyorsunuz, PC Gamer vardı bir zamanlar. O bence çok güzel bir dergiydi. Türkiye'de yayınlanmış en güzel dergilerden bir tanesiydi bana göre. Ama bir şekilde gitmedi. Bence IGN buraya gelse, Türkiye ofisi açıyorum dese ve aynı kalitede aynı çizgide bir site yapsa tutmaz. Bana öyle geliyor.

Türkiye'de online medyanın içinde olmak ve ayaklarının üzerinde durmak çok zor. Çünkü bunu devam ettirebilmen için bir gelir kaynağının olması lazım. Bunun için de sayfanın hit alması lazım. Bir tarafta kaliteli içerik üretmek diğer tarafta da "seksi fotoğraflar için tıklayın" zihniyeti var ve ne yazık ki ikinci seçenek daha fazla ilgi görünüyor. Sen ne düşünüyorsun bu konuda?
Hele bizim gibi "olur ya nasılsa" modeli bu konuda çok daha fazla zorlanıyor. Özellikle bu 2.5 senelik tecrübede, internet sitelerinin ölçüm metodlarının çok yanlış olduğunu gördüm. Sistem en başından itibaren saçma. İşte atıyorum bir oyun şirketi geliyor ve reklam vereceğim diyor ama bunu kendisi yapmıyor. Gidip karpuz satana da, dergi satana da, kadınlara sprey satana da aynı işi veriyor. Aslında seni değerlendirecek bilgiden yoksun o ajans da. O yüzden sayfa gösterimiyle ölçüm yapıyor. Ee ben oraya otomatik yenileme özelliğini koyarım. Al 3 katına çıkarttım. Ne olacak? Aslında ölçülmesi gereken o sitenin kalitesi. Kanaat önderi diye bir şey vardır. Geçmişte ilaç firmaları ile çalıştığım için oradan biliyorum, bazı kanaat önderlerinin arkasında koşturur bütün ilaç firmaları. Çünkü adam şu ilaç iyi derse herkes o ilacı yazar. Oyunu satmaya çalışan adam kendisi karar verse "şuna şu kadar, buna bu kadar" diye bu problem biraz ortadan kalkar. Bu da biraz fantastik bir fikir diye düşünüyorum.



Konsol Üssü'nün bitme nedenlerinden biri de buydu sanırım?
En büyük bitme nedeni buydu. Birkaç yanlış anlaşılma olmuş aslında veda videosunda söylediğimiz şeylerden dolayı. Sunucu ücretleri nedeniyle "neden YouTube'a yüklemiyorsunuz, sunucu ücretini biz ödeyelim" gibisinden yorumlar geldi. Alakası yok aslında, sunucu masrafları bizi çok yoran bir şey değildi. Yoruyordu ama kapatmamıza neden olan bir şey değildi. Aslında bu hizmet üreten, fiziksel bir şey üretmeyen insanların en çok başına gelen şey herhalde. Arkadaş ben yaşamıyor muyum? Ben de suyla çalışmıyorum ki. Benim de bir şeyler kazanıp hayatımı devam ettirmem gerekiyor. Hayatımı devam ettirmemiz için bir şey vermedi ne yazık ki site bize. Tabii bunun da ötesinde siteyi geliştirebilmek için de bir kazanç gerekiyor. Ben bu şekilde hayatımı devam ettirsem de bir şekilde yine çıkmaza girerdi, bir şeyleri devamlı geliştirmek lazım. Bunun için de para gerekiyor. Sadece benim hayatımı devam ettirmem veya Onur'un bir ek gelir elde etmesi değil yani olay. İşin de ileri gitmesi için bir para kazanmamız gerekiyordu.

Bundan sonraki planlar ne?
Ben istiyorum sektörde kalmayı. Bunun için bazı girişimlerim, görüştüğüm yerler var. Bu şekilde yakaladığımız kitleyi kaybetmek en çok korktuğum şey; çünkü senin de dediğin gibi kolay yakalanabilir bir şey değil. Girişimlerim sonuçlanır mı sonuçlanmaz mı henüz bilemiyorum.

Takipçileriniz sizi yine Onur'la mı görecekler?
Valla her iki durum da olabilir. Şu an her şey gerçekten çok belirsiz. Beni daha çok görecekler diye düşünüyorum, vakit bakımından da. Birlikte çalışacağımızın oluşumun da durumu önemli. İkisi de olabilir yani.

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Güzel haberleri bekliyoruz.
Ben teşekkür ederim.

Ano Natsu De Matteru

UZAYDAN GELEN TANIDIK AMA YENİ BİR HİKÂYE -İPEK CEVAHİR

Yeniden ele alınan ya da devamları duyurulan eski, unutulmuş seriler için ne düşünüyorsunuz? Beni oldukça mutlu ediyorlar; uzun zaman önce son noktayı koyduğunu sandığınız bir hikâyeyi günümüzde nasıl ele alacaklarını görmek hoşuma gidiyor genelde. Bir de *Ano Natsu de Matteru* gibi istisnalar var işte; ne tam olarak bir şeyin devamı ne de yan hikâye… Buna rağmen *Onegai* serilerini yeni bir isimle canlandırıp günümüze taşıyarak bize unuttuğumuz bir şeyleri hatırlatıyor.



Ano Natsu de Matteru'ya (Waiting in the Summer) geçmeden Onegai serileri hakkında biraz bilgi vermekte fayda var. İlk seri Onegai Teacher, yönetmen Yasunori Ide ve senarist Yousuke Kuroda'nın yarattıkları bir yapım. Dünyaya acil iniş yapan bir uzaylının kimliğini gizleyerek bir okulda öğretmenlik yapmaya başlaması ve onun kimliğini keşfeden gençlerin başlarından geçenleri acı/tatlı bir dille anlatan hikâye, 2002 yılında anime serisi olarak yayınlanmıştı. Ardından birçok yan medyaya uyarlanmış ve 2003 yılında Onegai Twins adında bir devam serisi olarak başarısını perçinlemişti. Twins'e "devam serisi"nden çok spin-off demek daha doğru; çünkü tamamen farklı ana karakterlerle bambaşka bir hikâye anlatıyordu. Teacher'dan sonraki bir tarihte geçtiğini, çevredeki ortak karakterlerden anlıyorduk sadece. Ayrıca Twins, hikâyenin bilimkurgu öğelerini de rafa kaldırıp daha romantik bir dramaya odaklanan bir başlıktı.

Aradan yıllar geçmesine rağmen, neden yeni bir Onegai başlığını görmediğimiz sık sık tartışılıyordu. Sonunda geçtiğimiz yılın ortalarında Yousuke Kuroda ile karakter tasarımcısı Taraku Uon yeniden bir araya gelerek **Ano Natsu de Matteru** adlı yeni bir başlık üzerinde çalıştıklarını duyurdular. Konu ve karakter tasarımları Onegai serilerini bariz bir şekilde çağrıştıran Ano Natsu'nun neden bu isim altında devam etmediği bilinmiyor. İsim haklarından dolayı bir anlaşmazlık çıkmış ya da yazar tamamen yeni bir başlık yaratmak istemiş olabilir. Bunların hepsi birer tahmin elbette, fakat iki yapım arasında parallellik çok fazla. Birçok karakter, iki tarafta da birbirlerinin aynası olarak gösterilebilecek kadar benziyor. Buna rağmen ikisini karşılaştırmaktansa, birbirlerinin uzaktan akrabaları olarak görmekte fayda var çünkü benzerlikleri olduğu kadar farkları da güçlü yanları arasında.



2012'nin ilk aylarında başlayan Ano Natsu de Matteru, yeni kamerasını test ederken düşen uzay gemisinde yaralanan Kaito adlı bir gencin, birlikte aynı okula gidecekleri üçüncü saniyede belli olan biri tarafından kurtarılmasıyla başlıyor. Ertesi gün "okula yeni gelen" Ichika adlı kızı bir yerden tanıdığını hisseden Kaito'nun yakın bir arkadaşı, lafı dolandırmadan Ichika'nın yanına giderek kısa film projelerine katılmasını istiyor. Ichika'nın yeni arkadaşı Remon da kendini senarist ilan ederek projeye dahil olurken, Kaito'nun sınıflarından iki dostu daha yardım etmek istediklerini açıklıyor. Bu arada yaz aylarında çekmeye başladıkları filmde Remon'un işlemek istediği hikâye de, dünyaya düşen bir uzaylıyı anlatmakta… İroni bir yana, bu çekimler herkesin arasındaki ilişkilerinin değişeceği ilginç bir maceraya dönüşüyor.

Karakterlerin her şeye rağmen güçlü duruşları ve hiçbir şeyin siyah-beyaz olmaması serinin en iyi yanlarından biriydi benim için. Hikâyenin büyük çoğunluğunda bilimkurgu çok az bir yer kaplıyor aslında, tabii gene finale kadar. Onegai Teacher'a yapılan göndermeler doğru ama en güzelini sona saklamışlar. Sonda duyduğunuz gizemli ses, Mizuho'yu seslendiren Inoue Kikuko'nun sesi. Kikuko'nun seslendirdiği karakter Ano Natsu ekibinde "Mysterious Voice" olarak geçse de, bölümde izlediklerinizden sonra bunun Mizuho'yu düşünerek yapılmış olmaması pek mümkün değil gibi görünüyor.

İki yapım arasında uzak ama içten bağlantılar bulmak mümkün. Hangisine öncelik verdiğiniz ya da izleyip izlememeniz sorun yaratmıyor. Ano Natsu de Matteru, günümüz romantik komedileri arasında eğlenceli ve benim için son iki bölümüyle notunu yükselten bir başlık oldu. Yan hikâyelerinin olup olmayacağını merakla bekliyorum.

4. bölümde sinemada gösterilen film, Highschool of the Dead'den kesitlerdi. İzlemek isteyenlere duyurulur :)



Claymore Vs Editör: 1 – 0

Bilmeyenler için öncelikle durumu kısaca bir açıklayalım… Japonya'da haftalık/aylık gibi periyotlarda çıkan manga bölümleri, bir noktadan sonra toparlanıp cilt halinde tekrar yayınlanıyor. Geçtiğimiz ay Claymore'un bu konuda başına bir karışıklık gelmişti. Uzun süre bekledikten sonra, Claymore'un gidişatının Japonya'da haziran başında son bölümlerin toplandığı 22. cildi çıktığında öğrenebilmiştik. Yeni cildin etrafına sarılı bir duyuruda "seri her ay Jump Square'de!" yazıyordu. Kısa süre sonra Claymore'un yeni bölümü JS'de yayınlandı ve herkes rahat bir nefes aldı. Açıklama bir ay kadar geç gelmiş olsa da hikâyenin devam edeceğini bilmek sevindiriciydi. Mayıs ayında yayınlanan bölümün sonuna "SON" yazmayı uygun gören editörün, söz konusu bölümü nasıl kontrol ettiği bu haberin yazıldığı sıralarda güzel bir sohbet konusuydu.

Madoka Filmleri Peş Peşeymiş

Görünüşe göre Madoka'nın yeni filmi için sandığımız kadar uzun süre beklemek zorunda kalmayacağız. Üç filmi olacağı ve ilk ikisinin serinin özeti, sonuncusunun ise yeni bir hikâye olacağı geçtiğimiz aylarda açıklanın Madoka Magica'nın ilk filminin bu yılın ekim ayında geleceği biliniyordu. Haziran ayı içinde yapılan yeni bir açıklamaya göreyse ilk film 6 ekimde, ikinci film de 13 ekimde peş peşe gösterime girecekmiş. Büyük çoğunluğun üçüncü filmi merak ettiği düşünülürse, bu acelenin sebebi anlaşılabilir.





Fate Bitti, Illya Kaldı

Haziran'da Fate/Zero'ya veda etsek de TYPE-MOON yakasını kolay kolay bırakmayacak Fate'in (bırakmasın da zaten). Birkaç hafta önce Fate/stay night'ın komedi ve biraz da parodi odaklı spin-off manga serisi Fate/kaleid liner Prisma Illya da animeye uyarlanacak. Beşinci ve son bölümü yayınlanan Prisma Ilya'da, alternatif bir evrende "magical girl" Ilya'nın maceralarını takip edeceğiz; tabii yeni ve eski karakterlerle birlikte.



Ekstra Amnesia

"Yayınlanmamış bölüm" diyerek ekstra bir bölüm daha ekleme vagonuna Tasogare Otome x Amnesia serisi de katılıyor. Resmi sitesinde yapılan bir açıklamaya göre Amnesia'nın haziranda 12. bölümüyle sona erecek televizyon serisinin ardından, 6. ve son Blu-ray ve DVD sürümünde "yayınlanmamış" bir bölüm daha yer alacakmış. Ekstralar candır ne de olsa.



Index'in Yaratıcılarından Yeni Karakterler

Toaru Majutsu no Index (A Certain Magical Index) romanlarının illüstratörü Kiyotaka Haimura, serinin yeni film uyarlamasının karakter tasarımları için kolları sıvadı. Birçok yeni karakteri Haimura'nın çizeceği ve hikâyenin orijinal yazarı Kazuma Kamachi'nin de film için Academy City ve karakterler hakkında onlarca yeni detay yazdığı film 2013 başında Japonya'da gösterime girecek.

Persona 3 Filmi Duyuruldu

Geçtiğimiz ay Japonya'da *Persona 4 the Animation: The Factor of Hope* filminin galasına katılanların tweetlerine göre filmin sonunda Persona 3'ün de bir anime filmine kavuşacağı duyurulmuş. Atlus'un sevilen Persona başlıklarından Persona 4, bu yılın mart ayında sona eren bir anime serisine uyarlanmıştı. Haziran ayında çıkan filmin konusunun, TV serisinin 10. Blu-ray/DVD yayınlarında yer alacak olan "True End Episode" kısmını da içereceği söyleniyordu. 10. Blu-ray/DVD sürümüyse ağustos ayında çıkacak. Hayranları şimdiden Persona 3'ün tek bir filmde toplanmamasını umuyor, çünkü seriye uyarlanan Persona 4'te bile aceleye gelen yerler vardı. P3, daha önce mangaya ve seriden 10 yıl sonra geçen Persona Trinity Soul adlı bir yan hikâyeye uyarlanmıştı ancak Persona 3'ün kendi hikâyesi için bu ilk anime çalışması olacak.





Karneval Animeye Uyarlanıyor

Mikanagi Touya'nın 2007 yılından beri devam eden manga serisi Karneval'ın animeye uyarlanacağı kesinleşti. Fantastik/josei türündeki manga şu anda 9. cildinde ve devam ediyor. Şimdiye kadar bir drama CD'si de yayınlanan Karneval'ın anime adaptasyonu için henüz detaylar belli değil. Hikâyede, üzerindeki bilekliğin sahibini arayan Nai ve onunla yolu kesişen hız Gareki adlı iki gencin, güvenlik güçlerini peşlerine takmaları ve kendilerini "Circus" adlı bir organizasyonda bulmaları anlatılıyor.









2012 YAZ ETKİNLİKLE

LOVE GENERATION FESTIVAL

29 Haziran - 1 Temmuz

Kış ayları boyunca büyük etkinliklerin çoğunun metropollerde olması sinir bozucu bir şey. Neyse ki yazın gelmesiyle birlikte bu etkinliklerin bir kısmı tatil bölgelerine kaydı. Antalya'da gerçekleştirilecek Love Generation Ibiza'yı buralara getiriyor. Deniz, kum ve pek çok aktiviteye eşlik edecek sanatçılarsa *Erik Cortes, Giuseppe Pistone, Tom Novy, Le Alen, Mike Folye, David Vendetta* gibi isimler. Üç gün sürecek etkinlikte iki tip sahne bulunacak ve Antalya sıcağında elektronik müzik severlerin başına güneş geçecek!

TÜNEL ŞENLİĞİ

7 Temmuz

Konser, festival tamam güzel ama şehrin sokaklarına yayılmış bir şenliğin yeri çok farklı. Hele bir de bu şenlik Taksim-Tünel'deyse. İKSV, bu sene bize festival içinde bir festival sunuyor ve İstanbul Caz Festivali kapsamında Tünel'in sokaklarını müzikle dolduruyor. *Phronesis, Jo Stance, Jülide Özçelik, Gevende* gibi isimler sahnede izleyecekleriniz. Geri kalan vaktinizde, öylesine büyülü bir ortamda nasıl anılar yaratacağınız tamamen size kalmış. "Haftasonu Taksim eğlencesi"ni bir adım öteye taşıyıp, İstiklal'in taşlarına oturup müzik dinleyip -yıldızlar görünmese bile- gökyüzüne bakmak kaçırılmayacak bir fırsat.

EFES ONE LOVE FESTIVAL 11

14-15 Temmuz

Her geçen yıl biraz daha büyüyen bir organizasyon haline gelen One Love, bu yıl yine büyük oynuyor ve müzik severleri Santralistanbul'a gömmeyi planlıyor! Etkinlikleri ve içecekleriyle her daim takdirimizi kazanmış bu festivalin bu yıl da önemli konukları var. *Kaiser Chiefs, Pulp, Yuck, Damien Rice, Kimbra, Selah Sue* gibi çok sevilen gruplar iki gün boyunca herkesi dans ettirecek, eğlendirecek, uzun yemek ve tuvalet kuyruklarına sokacak, çim lekesine neden olacak, yeni aşklara zemin hazırlayacak ve bir sonraki seneye kadar yine beklenecek. Özellikle *Kaiser Chiefs* ve *Pulp*'tan umutluyuz bu yıl. Yıllar sonra Jarvis Cocker göreceğiz, kolay mı...

RED HOT CHILI PEPPERS

8 Eylül

Bu yılın en büyük etkinliklerinden biri şüphesiz **RHCP konseri**. Yıllardır beklenen ama bir türlü getirilemeyen grubu nihayet canlı olarak izleme fırsatına kavuşuyoruz. O kadar da deli dolu müzik yapmamalarına karşın sahnede bir hardcore grubu kadar hoplayıp zıplayan RHCP şüphesiz tüm Santralistanbul'u birbirine katacak, tepinmeyen bir kişi bile kalmayacak. Oldukça başarılı son albümlerinin dışında çoğumuzun ezbere bildiği klasik şarkılarına da yer verecekleri bir şarkı listesiyle, unutulmaz bir performans bekliyoruz kendilerinden. Daha azını görürsek paramızı geri isteriz!

CHRIS DE BURGH

10 Temmuz

"Ne alaka" diyeceksiniz büyük ihtimalle, ama tanıdığım 30 yaşını devirmiş insanların büyük kısmının yabancı müzik dinlemeye başladığında aldığı ilk "kaset"lerden bir tanesi Chris de Burgh (Madonna'yla birlikte). Ben gitmem, ama aranızda belki eskileri yad etmek isteyenler olur. Sonra *vay efendim niye haber vermedin* olmasın :)

TUBORG GOLDFEST

4-6-7 Temmuz

Başladığından beri *İstanbul Open Air* olarak adlandırılan festival bu yaz rock ve metal dinleyicilerini ihya etmeyi planlıyor. Her ne kadar iyi ayarlanmamış bilet fiyatlarına sahip olsa da, etkinliğe katılacak grupların hayranları için kaçırılmaz bir fırsat.

Etkinliğin şüphesiz en büyük ismi *Guns n' Roses*. Daha önce de ülkemize teşrif eden Axl ve çetesi bu seferki ziyaretlerinde uzun şarkı listesiyle iştah kabartıyor. Neredeyse tüm iyi şarkılarını çalan *GNR*'yi bu ilk izleyişinizse, en iyisi olmasa da "iyi" bir performansla karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz (umarız yine sahneye geç çıkmaz Axl reis!). Bunun yanında *Evanescence*, *Lacuna Coil*,



Rİ

Within Temptation gibi kadın vokalli gruplara ek olarak *In Flames, Heaven Shall Burn*, *Ugly Kid Joe* gibi enerjisi bol gruplar da sahne alacak. *Godsmack* konseriyse sağlık nedenleri dolayısıyla iptal edilmiş, buradan geçmiş olsun diyoruz. Yeni vokalistine ve albümüne kavuşan *Pentagram* da ilk ciddi sınavına bu festivalde çıkacak.

BABYLON SOUNDGARDEN ÇEŞME

30 Ağustos

Mayıs ayında Parkorman'da gerçekleşen *Babylon Soundgarden*, İstanbul'daki yaz sıcağından bunalıp Çeşme'ye taşınıyor! Deniz, kum ve güneşe ek olarak *Example, Duman, Bedük, Replikas, Kolektif İstanbul* ve *Four In The Pocket* konserlerini de sunan Babylon Soundgarden bu yazın en çekici tekliflerinden biri. 30 Ağustos'ta yolunuz Çeşme'ye düşerse ya da yolunuzu Çeşme'ye düşürme imkânınız varsa bu fırsatı kaçırmayın. Mayıs ayındaki etkinlik bile yeteri kadar eğlenceli geçmişken buna bir de Çeşme'nin atmosferi eklenince tadından yenmez bir hale geleceğine eminim.

DEAD CAN DANCE

19 Eylül

"Ha dağıldı ha dağılacak" modunda senelerdir müzik yapmaya devam eden (dağılmasınlar tabii) etnik müziğin önemli temsilcilerinden *Dead Can Dance*'in yolu 19 Eylül'de bir kez daha İstanbul'a düşüyor. Her ne kadar yaptıkları müziği "etnik müzik" olarak tanımlayanları hoş karşılamasalar da Oyungezer'i okuma ihtimalleri düşük olduğu için gıyabında konuşabiliriz bence. Neyse, çok uzun zamandır bu konseri bekleyen bir sürü kişi var. Harbiye Açıkhava'nın atmosferi *Dead Can Dance*'in müziğiyle birleşince ortaya çok güzel bir kombo çıkacak. Hele bir de dolunay olursa...

SOUL SENSATION

13 Ekim

"Ya seversiniz ya nefret edersiniz" türünde bir etkinlik Sensation. Hollanda'da doğan ve 23 ülkeye giderek pek çok yıl "yılın en iyisi" ödüllerini süpürmüş, biraz masum biraz da uçuk bir etkinlik. Malum marka diş macununu aklına getirenler çok da yanılmıyor çünkü Sensation "beyazlara bürünmüş" bir etkinlik *(sakız değil miydi o ya? –Damla)*. Her katılımcı bembeyaz giyinmek zorunda. "Ya ben bir siyah gömlek giyeyim de gideyim" derseniz, içeri giremezsiniz! House, elektronik ve türevlerinin çalındığı etkinlikte müzik sizi pek sarmasa bile üzülmeyin, görsel tatmin açısından üç yıllık stok yapabilirsiniz. Ataköy Atletizm Arena'da düzenlenecek Sensation'a bizim ofisten sadece bir kişi, belki gidecektir (bulabilene diş fırçası) *(sakız? –Damla)*.

MORRISSEY

19 Temmuz

Morrissey'le aramızdaki aşk-nefret ilişkisinin yeni durağı bu konser. İstanbul Caz Festivali kapsamında Harbiye Açıkhava Sahnesi'nde *Morrissey* görecek olmak işin güzel kısmı, aşk kısmı. Fakat bilet fiyatlarının, sahneyi az da olsa görmek isteyenler için, 165 liradan başlayıp 375 liraya kadar çıkması skandal düzeyinde bir nefretlik durum. Hatırlıyorum, yıllar önce Parkorman'a gelmişti *Morrissey*, çulsuz birer öğrenci olduğumuz halde ikinci kez düşünmeden biletimizi alıp gitmiştik. Şimdi işi gücü olan insanlar olmamıza rağmen beş defa düşündük, öğrenci olan ne yapsın! Neyse, Levent Kırca tarzı bir espri yapmadan kapatalım bu bahsi lütfen.

LEONARD COHEN

19 Eylül

Sen yıllarca dur, bir kez bile memlekete uğrama, sonra ilk konserinin üstünden üç yıl bile geçmeden yeniden gel İstanbul'a... Her şeyinle şaşırtıcı bir adamsın *Cohen*. Özellikle de sahnedeyken. 2009 yazında, Harbiye'de gerçekleşen o iki günlük *Cohen* ayinlerine katılmış mıydınız bilmiyorum ama cevabınız hangisi olursa olsun 19 Eylül'ü kaçırmamanız gerekiyor. Gerçi Ülker Sports Arena'da (bizim evin orası yahu bir de!) gerçekleşecek bu konser kalbinizle birlikte cebinizi de delip geçme potansiyeline sahip (220, 395 ve 555TL olmak üzere üç seçenek var). Yine de "gidemem" diye kestirip atmak kolay değil. Sahneye çıktığı an herkesi büyüleyen bir yaşlı kurttan bahsediyoruz sonuçta.



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

LOS ANGELES 2012!!!

TURGAY ARSLAN sponsorluğunda yepyeni bir NEM'den hepinize yeniden sevgiler ve saygılar sunuyorum arkadaşlar. Bu ay sizlere Oyungezer ekibi olarak E3 amaçlı gittiğimiz Los Angeles hatıralarımdan bahsetmek istiyorum bu naçizane köşemde. Evet, geçen sene yazın Amerika içi dolaşmak yerine önce bir Moskova, sonrasında Ankara, sonrasında İstanbul ve sonrasında da Didim-Bodrum seferleri yapmıştım. Çok da güzel bir tatil olmuştu açıkçası. Siz sevgili okurlarımla da buluşmalar düzenlemiştim, gelenleriniz hatırlayacaktır. Bu sene yine benzer bir şey yapmayı düşünüyordum, güzel bir Rusya macerası (ikinci fetih), sonrasında yine Ankara ve İstanbul ancak bu E3 olayı araya girince uzun süredir E3'ye gitmediğimi de hesaba katarak "ulan bu sefer de domestik takılalım" dedim kendime... Bu sene iki defa Chicago, sonrasında Los Angeles, sonrasında Philadelphia ve de New Jersey'e giderek bütün iznimi Amerika içinde kullandım. İyi de ettim, hepsi çok güzel geçti...

And The Road Becomes My Bride...

Yine her zamanki beyaz Adidas "uçak" kostümümü giydim rahat rahat ve de öğlen vakti yola koyuldum. Heyecanım çok fazla olduğundan uçuş da çok kısa sürdü gibime geldi. Hatta uçakta ne yaptım onu bile hatırlamıyorum. Göz açıp kapayana kadar kelekler ve melekler şehri Los Angeles'a indim... Güzel ve uygun fiyatlı bir firmadan "muscle car" kiralamıştım, web sitesinde Camaro veya Challenger yazıyordu. Mekana gittiğimde oradaki görevli bayan benim ehliyete baktıktan sonra "Türk müsün" dedi, ben de "Evet, Türküm, doğruyum çalışkanım, sen nerelisin" dedim. "Ben İranlıyım" cevabını aldım. Tabii bunlar doğrular mı ve çalışkanlar mı orasını bilemeyeceğim. Ben de İran'a ilgi falan duymam zaten, alakam yoktur, pek sevmem de sonuçta yani ama orada muhabbet başlatmak önemli, birden aklıma bir aralar YouTube'da şans eseri denk geldiğim İranlı Quqosh isimli şarkıcı geldi. "Ben de Quqosh'a bayılıyorum ya sizin oralardan, Ayrılık şarkısını çok güzel söylüyor" dedim hemen, kadının tabii anında ağzı kulaklarına vardı, "ben de İbo'yu çok seviyorum" deyip Türkçe şarkı söylemeye başladı. Kadın tam tav hale geldikten sonra "ya ben aslında Mustang'leri çok seviyorum, eskiden bende Mustang GT vardı, çok özlüyorum, acaba benim arabayı Mustang'e upgrade edebilir misin" dedim. Mustang'ler sadece convertible olarak kiralanıyordu o firmada, dolayısıyla neredeyse iki kat daha pahalıydı. Kadın tava gelmişken "tamam tabii ya, git arkadaki elemanlara söyle sana versinler Mustang" dedi. Kağıt işleri bitip imza falan patlattıktan sonra arkaya garaja gittim. Orada da karşıma "Obi" diye Afrikalı bir vatandaş çıktı... Adama anında "bro" muhabbeti çektim: "What's up Obi-Wan Kenobi" falan dedim. Üç dakika içinde adam benim muhabbetten tav oldu ve yine tam o anda gözüme kestirdiğim siyah convertible bir Mustang'i gösterip "Obi, bana şu arabayı verebilecek misin bro" dedim. Tabii Obi o sıra zaten benim saçma esprilerden dolayı dağılmış vaziyette olduğundan gitti hemen getirdi bana o Mustang'i sağ olsun... Zaten ucuza ayarlamıştım arabayı, bir de üstüne bedava upgrade alınca tam tadından yenmez oldu... Eheuhuehue. Vallahi arkadaşlar muscle car denince olay Mustang'de bitiyor ya... V6 olmasına rağmen 2013 modeller muhteşem olmuş. Araba yepyeniydi zaten, sadece 3000 mil falan vardı üzerinde... Hemen navigasyonumu falan bağlayıp arabanın üstünü açıp California güneşi altında otelime doğru sürmeye başladım... Ne keyifli bir gündü hâlâ unutamıyorum ya... Hani olur ya bazen, hayatınızda birtakım anlar aşırı zevkten ötürü üzerinden seneler geçse bile beyninize kazınır, işte o gün benim için öyle bir gündü. Seneler sonra yepyeni bir LA macerası için California'ya gelmiştim, altımda mis gibi arabam, güneş, temiz hava, zevk, mutluluk, her şey bünyemde buluşmuştu...

Tuğbek ile İlk Buluşmamız

Her ne kadar zamanında uzun bir süre rakip dergilerde yazmış olsak da, sonuçta Tuğbek ile 15 seneyi aşkın bir zamandır aynı sektördeyiz. Ama ilginçtir bu zamana kadar yüzyüze takılma imkanı bulamamıştık. Geçen sene İstanbul'da dergimizin ofisini ziyaret ettiğimde kendisi orada değildi, ama işte Los Angeles'a gittiğimin ilk akşamı Tuğbek ile Hollywood'un tam ortasında buluştuk. Güzel bir buluşma oldu! Yedik, içtik. Muhabbetin dibine vurduk. Yıllar sonra yüz yüze güzelce sohbet ettik ve haftanın planını yaptık, "şunu da yapalım, bunu da yapalım" diye, tabii her istediğimizi yapmaya vakit yetmedi ancak yine de beraber bir sürü halt çevirdik. Ehuehuehe. İnsan bunca sene aynı sektörde çalışınca konuşacak şey de çok oluyor. Ortak tanıdıklarımız olsun, dergicilik olsun, başka mevzular olsun, laf lafı açtı... Çok keyifli bir akşamdı doğrusu...

Universal Studios

Los Angeles'a her gittiğimde, ki sanırım 6-7 defa gittim şimdiye kadar, en vazgeçilmez mekanlarımdan bir tanesi Universal Studios oluyor. Adamlar devamlı yeni şeyler koydukları için de zaten mekan eskimiyor. Bu sene de Los Angeles'ta güzel bir pazar gününü Universal'da harcadık. Jurassic Park Ride var orada, spoiler vermek gibi olmasın da işte güya Jurassic Park'ta roller coaster tarzı bir araba ile rayların üzerinden dolaşırken her şey yanlış gitmeye başlıyor, dinozorlar saldırıyor falan, tam tepedeyken geri sayım başlıyor, 10, 9, 8 falan diye... 1 dendikten sonra tepeden hayvan gibi (evet dinozorlar da hayvan, hem de memeli hayvan) bir T-Rex geliyor ve tam o sırada hoooooop foşşşşşşş diye yüksekten aşağıya düşüyoruz, suların içine. Ben bu atraksiyona dört defa falan bindim hiçbirinde sırılsıklam olduğumu hatırlamıyorum. Bu senekinde ise artık bizim bindiğimiz cart'ta mı bir bozukluk vardı nedir bilmiyorum, araç direkman suyun içine girdi, göbeğimden aşağısı suya battı. Tabii o sırada benim iPhone falan da suyun içine düşmüş gibi oldu ve maalesef bozuldu!!! "Gitti lan güzelim iPhone, şurada iPhone 5'e ramak kalmışken gidip şimdi başka bir tane daha iPhone 4 alacaz" dedim kendime. Ama olan olmuştur, olmuş











bitmiş olayların davası olmaz biliyorsunuz, pek kafaya takmadım. Neyse ki ertesi gün alet tümden kuruyunca kendi kendine düzeldi de iPhone 5 heyecanım şu anda hâlâ devam etmekte... Neyse, uzun ve güzel bir gündü, yeri geldi ıslandık, yeri geldi kuruduk, bol bol gezdik eğlendik... Aynı günün akşamı da Hollywood Boulevard'da takıldık. Artık benim şansıma mıdır nedir anlayamadım caddede yürürken pat diye Ron Jeremy çıktı!!! Puhahhahaha. Ulan insan en azından Stoya'yı falan bekler karşısına çıkması için, bize de çıka çıka Ron Jeremy çıktı... Kısa sürede Ron abimle de muhabbeti kurup güzel fotoğraflar çektirdim... Çektirdiğim fotoğrafları buradan yayınlayamıyorum tabii ki ancak merak edenler Facebook'tan beni arkadaş olarak ekleyip oradan galeriye bakabilirler... www.goktug.com adresinden bana ulaşabilirsiniz, Facebook meysbuk her şey orada var...

E3 Olayı

Hafta başladığında ilk olarak büyük firmaların özel konferanslarına gittik arkadaşlar. Ubisoft'a çok rahat girdik, adamlar utanmasalar önümüze kırmızı halı sereceklerdi sağ olsunlar. Elemanlar hiç kimsenin olaya Fransız kalmasını istemiyorlar ya... Neyse, pazartesi günü Peter Moore abimizle tanıştım. Adama aslında evvelden beridir kıl olurdum ancak çok nazik, saygılı, çok hoş bir insan olduğunu gördüm. Acayip de karizmatik bir adam. Nazik adamların karizması bir başka oluyor ya. Kendisine de sevgilerimi sunmak istiyorum buradan. Bu arada hazır laf birileriyle tanışmaktan açılmışken Michael Pachter isimli abimizden de bahsetmek istiyorum. Bu adam da GameTrailers'ta program yapıyor biliyorsunuz: Pach Attack... Senelerdir adama kıl olurdum ukala bir herife benzediği için, meğerse ne candan biriymiş... Kendisiyle de tanışıp sohbet ettim, çok içten buldum ve hoşuma gitti adam. Demek ki tanımadığımız insanlar hakkında uzaktan kıl olmak yanlış bir şeymiş, bunu da iki güzel örnekle görmüş oldum...



Pazartesi günü konferanslardan sonra gittik bir de güzel yemek yedik OGZ ekibi olarak. Ulan acayip keyifli anlar yaşadık ya Los Angeles'da, tekrar gitmek istedi canım şimdi bak... Neyse, ertesi gün de E3 idi işte... Bu ay zaten ilk defa Oyunezer bana emanet edildi ve E3'ü ezdim arkadaşlar. Açıkçası uzun süre sonra E3 olayı bana ilaç gibi geldi, eğlendim, ancak eskisi gibi değil artık E3'ler... Oyunezer'de zaten bahsettim bunlardan, burada tekrardan bahsetmeyeceğim, ancak ekibimiz çok testicle'lı bir ekip olduğundan açıkçası ben yine de çok zevk aldım. Birtakım videolar yaptık tabii, özellikle fuarın ilk günü öğleden önce yaptığımız video çok keyifliydi. Aynı şeyi beş defa yaptık belki de ondandır. Eheuhueuhe. Ama hakikaten çok hoş bir sabahtı o, içimizde E3'ün heyecanı, "acaba içeride ne yapacaz lan" şeklinde düşünceler falan. Gayet zevkliydi. Bundan böyle E3'e de her sene gitmeyi düşünüyorum, umarım önümüzdeki senelerde daha güzel şeyler olur. Ama atalarımızın "olsa da kodum, olmasa da" lafı gibi, sonuçta bu OGZ ekibi ile nereye gitsek zaten eğleniriz. Ekip sağlam çünkü biz napalım lan. Ehehueuheu.

OGZ E3 Ekibi

Demin de dediğim gibi ekip (silah) arkadaşlarımla beraber çok güzel bir hafta geçirdim arkadaşlar. Buradan Tuğbek'e, Faruk'a ve de Kaan'a tekrardan "cool insanlar" oldukları için teşekkür etmek isterim. Çok hoş zaman geçirdik. Faruk'la zaten İstanbul'dan tanışıyorduk, kendisinin cool'luk derecesini önceden biliyordum. Ehueuhehue. Kaan kardeşimle de yeni tanıştım, daha doğrusu o zaten senelerdir benim yazılarımı okuyormuş, benim hakkımda bayağı bir bilgi sahibi idi ancak ben kendisiyle sıfırdan tanışmış oldum, çok da şanslı hissettim kendimi böylesine güzel bir kardeşimle tanıştığım için. Kendisiyle kaynaşmamız bir saat bile almadı. Yeri geldi çöpçü oldum bana sataştı yeri geldi gecenin bir yarısı dükkana girip süpürgeye yüksek fiyat çekenlere "olm bak git" dedik, saçmaladık. Her şey çok güzeldi ya, aynı şeyleri tekrarlıyorum sürekli ama ne yapayım, o haftanın tadı hâlâ damağımda kalmış demek ki. Yeri geldi Tuğbek ile Mustang vs Camaro yarışı yaptık, yeri geldi iki yumruk büyüklüğünde hamburgerler yedik gecenin bir körü... Yeri geldi röportajlar sırasında ciddi durmaya çalıştık, yeri geldi muhabbetin dibine vurduk, yeri geldi Mustang'imizin üstünü açıp Hollywood sokaklarında bangır bangır Oğuz Yılmaz dinledik. Puhahahahha. Her şey süperdi, seneye tekrar California seferi düzenleyip aynı ekiple daha çok hatıra biriktirmek için can atıyorum... Tabii ki beraber geçirdiğimiz "birtakım" anların videolarından oluşan bir Mavrasel'i de önümüzdeki ayda DVD'mize koymayı düşünüyorum...

Canım Kirk Abim...

Bu yazıyı Haziran'ın sonunda, Metallica Orion Festival'den döndükten hemen sonra yazıyorum arkadaşlar. Yine inanılmaz olaylar geldi başıma, Kirk abim dokuz sene sonra beni hatırladı, kendisiyle röportaj yaptım, sohbet ettim... Metallica anılarımı ve maceralarımı da bir sonraki ay anlatmak istiyorum, daha doğrusu anlatmamak için kendimi şu anda zor tutuyorum... Bir Türk olarak yine Metallica açısından ulaşılması zor bir evreye geldim... Önümüzdeki ay Metallica ve de "Gök & Kirk" NEM'i olacak, çok heyecanlıyım.

Turgay Kardeşime Sevgiler ve Teşekkürler

Yazımın başında da dediğim gibi bu ayki NEM'i Turgay Arslan kardeşimin sponsorluğunda yazdım. Kendisine buradan bir kere daha teşekkür etmek istiyorum. Bana Rusça birtakım konularda çok yardımı dokundu. Her ne kadar çok şükür Rus hatunları tavlayacak ve de ilgilerini çekecek kadar Rusça bilsem de (ya da bildiğimi zannetsem de), sonuçta bazı işleri daha profesyonelce yapmak gerekiyordu, bu noktada da sağolsun, konuda üstadlaşmış Turgay kardeşim bana yardımcı oldu. Teşekkürler Turgay'cığım, seni seviyorum!

Göklerden daha mavi, denizlerden daha derin, ballardan daha tatlı, bahardan daha taze, ak, ipek vücutlu, cennet bahçesi kokan, göğsünde çiçek açan, ıslak dudaklarıyla, nakış nakış gözleriyle, umudun ötesinde Natalya'mı da seviyorum... :)



HAYALET GEMİ

Ömer Akdağ
ömer@oyungezer.com.tr

Ben buradayım!

Merhaba arkadaşlar. Evet aslında, Hayalet Gemi yazmak istememin arkasındaki tek niyet buydu: Okura bir merhaba demek. Eh ama madem biraz daha yerim var "Oyungezer'in benim için anlam ve önemi" ana temalı, lise kompozisyonu tadında bir şey yazayım müsaade ederseniz.

Kendim, kendi hayatım hakkında duygusal bir şeyler yazmak konusunda berbatımdır. Yine de şunu paylaşmak isterim ki Oyungezer, öncesinde de Level benim için hep özel bir yere sahip olmuştur. Hepinizin Oyungezer ile ilişkisi farklıdır tabii. Kiminiz çıkan oyunları şöyle bir tarayayım diye alıyordur, kiminiz eğlenceli, samimi bir dergi olarak gördüğü için okuyordur vs. Ben Oyungezer ile duygusal bağı olanlardanım. Yani normal bir adamcağızım şurada, karakterim kaç akçe eder bilemiyorum ama yine de var olanının oluşmasında bu sayfaları dolduran güzel insanların payı olmuştur şüphesiz.

Serpil Abla mesela. Rüya Tamirleri'ni okuyup da aynı insan olarak sayfadan kafasını kaldırması mümkün mü bir insanın? Kendisinin yazılarını şu şekilde tanımlamayı hep sevmişimdir: Dünyaya farklı bir pencereden, çoğu zaman da puslu bir tanesinden bakmamı sağlar. "Fanboy"uyum kendisinin. Çıkarsa epik item meşe sopasını, yürüse üstüme "Niye?" diye sormam, "Vardır bir bildiği" derim.
Ya da Tuğbek Abi… Aslında oldukça "geek" bir yönü olsa da bunu olgunlukla ve gururla taşıyor oluşuna hep hayran kalmışımdır. Yıllar önce *Star Wars Galaxies* anılarını anlattığı köşeleri de ayrıca yâd etmek isterim. Bu yazılarla oyunların farklı bir boyutunu görmemi sağlamış ve içimdeki oyun sevgisini birkaç seviye yükseltmiştir.

Tabii bir de Sinan Abi var. Dergiye girmeden, kendisiyle tanışmadan yıllar önce dahi arkadaşlar arasında "Benim şu hayatta en fazla benzediğimi düşündüğüm adam Sinan Akkol'dur" geyikleri çevirirdim. Tabii onun yazarlık yeteneği, tecrübesi vs. bende ne gezer ama bakış açısı dediğimiz şey var ya, var orada ciddi bir benzeşme hakikaten. Ve insan kendisine benzeyen insanları örnek beller ya, bundan mütevellit kendisi en fazla örnek aldığım insanlardandır.

Daha Göktuğ Abi'den, Eren'den, Volkan'dan, İpek'ten, Burak'tan, Göker'den, Damla'dan, Ali'den, Furkan'dan, Can'dan, Umut'tan, Güven'lerden, Emre'lerden, ve tabii eskilerden, Can Sungur'dan, Muder'den, Mehmet Kentel'den, "eeh çok uzadı liste" deyip de ismini yazmadıklarımdan, bunların (farkında olsam da olmasam da) bana kattıklarından çok bahsederdim ama hem kamara küçük, hem etrafı toparlayıp çıkmalı yavaştan.

Oyungezer'de yazmak benim için bir hayaldi, nasıl oldu da gerçek oldu anlamadım (ki burada hayal kelimesini öylesine değil, *One Piece* hayranı bir insanın zihniyetiyle kullanıyorum). "Bunlar ne biçim yazı, pişman olduk seni aldığımıza alacağımıza" diyerek patronlarım beni kovmazsa, ekonomik kriz çıkıp dergi batmazsa, okurlar bir olup "Atın bunu, bu ne arkadaş, daha iyisi yok muydu?" diye galeyana gelmezse, kafama saksı düşmezse (evet, her şeyin en kötüsünü düşünme huyum da Sinan Abi'ye benziyor) uzun yıllar bu sayfalarda bir şeyler karalamak, her seferinde de daha güzel, daha dolu yazılar yazmak isterim. Ve tabii bir hayalin gerçekleşmesi demek, bir başkasına yelken açmak demektir. Bakalım akrepler ve yelkovanlar neler gösterecek.

Eski korsan, yeni kaptan Ömer'le tanışın. Gerçi aylardır gemideydi kendisi, farkındaydık ama o daha bir merhaba diyememişti. Merhaba o zaman.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Uninstall

Bu yazıyı yazmaya başlamadan önce Diablo 3'ü bilgisayarımdan sildim. Aynı günün gündüz saatlerinde, dergideki bilgisayarımda da aynı işlemi tekrarlamıştım.

Peşinen söyleyeyim, bu bir Diablo 3 yerme yazısı değil. Onu geçen sayıda yapmıştım zaten. Bu yazımda oyuncuların alışkanlıklarının esiri olmaya ne kadar müsait olduğunu anlatmaya çalışacağım. Ve buna tekrar tekrar aynı şeyi yapmak üzerine kurulu Diablo 3'le başlamaktan daha doğru ne olabilir?

Far Cry 3'ün "yakışıklı" kötüsü Vaas ne demişti: "*Sana deliliğin tanımını yapmam ister misin? Delilik, üst üste, sürekli olarak aynı şeyi yapmak değildir. Delilik sürekli, üst üste aynı şeyi yapsak da sonucun farklı olacağına inanmaktır.*" Tabii Vaas bir oyun karakteri, üstelik de zırdeli, haliyle çıkarsamalarının doğruluğu tartışılabilir. Ama insan psikolojisinin tartışılmaz bir yanı var: Alıştığımız şeylerin içinde kendimizi güvende hissediyoruz. Güven çemberinin dışına çıkmak ise bizi rahatsız ediyor.

Sabit diskimde bir yerde D3 duruyor olursa, o ikona tıklardım her gece 10'da, biliyordum çünkü. Zayıftım, beynimin alıştığı rutinine ihtiyacı vardı.

Diablo 3, bu psikolojik zaafımızı çok iyi kullanıyor. Inferno'ya gelene kadar zaten üç kez aynı hikâyeyi izlemiş, aynı zindanları geçmiş, aynı yaratıklarla kapışmışız. Benim gibi bir "önce hikâye" oyuncusu için Inferno'da iki hafta geçirmiş olmak bir mucize. Çünkü kör oluyorsunuz. İki hafta boyunca her gece rutinim şöyleydi: Her akşam 10'da bilgisayar başına geçip aynı act'te, aynı yerden başlayıp aynı yaratığa kadar kese kese gidiyor, saat 1'de diğer oyuncularla vedalaşıp vurup kafayı yatıyordum. Bu geçirdiğim üç saatte topladığım item'ların, üstümdekilerden %0,1 daha iyi olmasını ümit ediyor, değillerse AH'den satmaya çalışıyor, bir de satılmayınca RMAH'ı açtıkları için Blizzard'a serzeniyordum.

Sonra, birden aklım başıma geldi. Benim için bir eğlence, yeni bir bakış açısına, bir hikâye parçasına ulaşma aracı olmaktan çıkıp bir rutin, bir "iş" haline gelen birçok oyunda olduğu gibi daha önce, Diablo 3 rutinimden kurtulmamın tek yolunun, ona erişimimi tamamen kaldırmak olduğunu biliyordum. Sabit diskimde bir yerde D3 duruyor olursa, o ikona tıklardım her gece 10'da, biliyordum çünkü. Zayıftım, beynimin alıştığı rutinine ihtiyacı vardı.

1.5 ayda toplam 90 saatimi vermiştim Diablo 3'e. Aranızda çoook abartmış olanlar olabilir, o yüzden bu kadar saat çok gelmeyebilir . Ama Skyrim gibi dipsiz bir kuyu, bir hikâye kütüphanesi olan oyunda bile 65 saat geçirdiğimi düşünürseniz, her gece aynı şeyleri tekrar tekrar yapmanın benim gibi bir adam için ne kadar anlamsız olduğunu biraz olsun anlayabilirsiniz. Bu 90 saatin son 75 saatinin tekrar olduğunu düşünürsek, bu sürede bir Skyrim daha oynayabilir, ortalama 10 aksiyon oyunu bitirebilir, bunlara şahane İlk 10 Dakika videoları hazırlayabilirdim.

Bu 75 saatle oyun haricinde, gerçek hayatta ne gibi iyi işler yapabileceğime değinmiyorum bile. Değinirsem vicdan azabının altında kalıp yok olabilirim (Çağlacığım sana söz, o kapıları boyayacağım hafta sonuna :)

Sevgili yazarlarımız Ekrem ve Can dahil birçoğunuzun bu yazımdan sonra bana veryansın edeceğinizi tahmin ediyorum. "Sevmiyorsan bize ne, bizim tadımızı niye kaçırıyorsun?" diyebilirsiniz. Ama yanılırsınız. İşin kötüsü, bu rutini sevmemem değil, aksine seviyor olmam. O kadar güzel, o kadar tıkır tıkır işliyor ki, hiç kafa yormadan, sadece 5 IQ puanı harcayarak her gece eğlenebiliyor, o item'lar düştüğünde "Loot Kavmi" moduna girip "Acabağ ne çıkacak? Şimdi mi açsam, hepsini köyde mi Identify etsem! Cain'in önünde eşya Identify edince Legendary düşme ihtimali daha çok artıyormuş deyollaaaa…" diye salyalarım aka aka bir hal olmuştum.



Neyse ki kendimi kurtardım. Artık gecelerim biraz daha boş, ama ihmal ettiğim şeylere ayıracak daha fazla zamanım var. Alıştıklarımızın dışına çıkmak her zaman zordur, çünkü beyin tekrarı sever. Ama insan 35 yaşından sonra, oyunlarda bile yeni bir şeyler öğrenmek ve tecrübe etmekten yüksünüyorsa, yazıklar olsun. Kömün gitsin bari o zaman.

Posta İdaresi



Benim oyunum senin oyununu döver.

Yatağın üst tarafından kalktım, meta gömleğim üzerimde. Düğmelerini dahi açmadan bu dört sayfaya giydiresim var. İçeriği okurlar tarafından üretilen dört sayfa...

"Posta İdaresi nedir?" diye sorsam, neler söylersiniz? Okur mektuplarının yanıtlandığı bir köşe midir burası? Bana sorarsanız ki mütemadiyen soruyorsunuz ya, şu anki haliyle bir sayfasını sıkça sorulan sorulara ayırıp köşelerinden tuttursak yeridir. Mesela en azından şu gün, şu saat, "PS3 mü, Xbox 360 mı?" sorusunu rafa kaldırmış olmamızı dilerdim. Sormayın demekse ayrı bir paradoks.

Öyleyse ben soruyorum: Posta İdaresi nedir? Ne olmalıdır? Ben istiyorum ki okur buranın sahipsizliğinin farkında olsun. Mektup yazmadan önce yayımlanan mektuplara "ne gidiyor" diye bakıp kalıba girmesin, taşacaksa taşsın.

Şaşırtsın.

Öyle bir mektup yazsın ki dört sayfa birden ona ayrılsın. Dilerse video oyunlarını bir kenara bırakıp tarih boyunca insanların birbiriyle değil de birbirine oynadığı oyunları anlatsın. Kendi gözünden, dünyasından, kültüründen bir şeyler paylaşsın.

Mektup da yazmasın, sadece yazsın işte. Bazen de çizsin. Gezsin, dolaşsın, fotoğraflasın. Yeni bir köşe bulsun, adını da o koysun. İçinde isterse köşe kapmaca oynasın, isterse başkalarına yer versin. Hayaller gerçekleştirsin, dilekler yerine getirsin.

Bazen de ben sorayım, o yanıtlasın. Sormayı, sorgulamayı öğrenelim birlikte. Kimin idare ettiği, kimi idareten misafir ettiği belli olmasın. Dört mevsim mevsimlerin etkilerinden bahsetmek haricinde yazacak bir şey bulamıyorsak, dönüp kendimize bir bakalım. Durmadan kendi görüşlerimizi onaylatma ihtiyacı hissediyorsak, dönüp kendimize bir bakalım. Derleyip toparlayalım, neler yapabileceğimize bir göz atalım.

Hem zaten şu bunaltıcı yaz sıcağında evde oturup yeni fikirler üretmekten başka ne yapabiliriz ki?

Elli yedinci Posta İdaresi başlıyor. Başlasın bakalım.



Tayfun Kumaş, Turkish City 2 modu için böyle bir de çizim yapmış.

✉ POSTA İDARESİ

Eren Abi, senle Posta İdaresi üstünde konuşabilmek için ayrı mesaj göndereceğim bir yer mi var, yoksa ayrı bir yerden konuşmak mı gerek konuşmak gerekse, söyler misin?

Buradan konuşabileceğin gibi Posta İdaresi'ne de yazabilirsin. Kafası karışan okura not: Bu mektup postaidaresi@oyungezer.com.tr yerine kişisel e-posta adresime geldi.

Buradan konuşmayı tercih ediyorum o zaman Eren Abi.

Bir sen konuş, bir ben konuşayım, danışıklı dönüşüklü karşılıklı konuşalım.

Ben Adana'da yaşıyorum ve 8. sınıfım. Adım Mete. Hayatımdan bahsettikten sonra asıl sorularıma başlayayım :)

Hayatından roman olurmuş hani.

Eren Abi ben PS3 aldım ve oyunlarının biraz pahalı olduğunu gördüm.

PS3 oyunları PC oyunlarına göre daha pahalı, evet. Keşke PS3'ü almadan göreymişsin.

Ben de oyunları nasıl ucuza alabilirim diye düşündüm ve PS3'ün çipini kırıyorlarmış diye bir şey duydum. Sence kırdırayım mı?

Bence kırdırma. Henüz yeni almışken garantisine elveda demeyesin. Çip işini bilmiyorum ama bildiğim kadarıyla yazılımı kırılarak yapılıyor bir şeyler. Şu an en son yazılım sürümü 4.20 mesela, daha düşük bir sürümün düzenlenmiş halini (CFW, Custom Firmware) kuruyorlar, o da beraberinde başka zorluklar ve tehlikeler getiriyor. Hâlâ yapılabiliyor mu onu da bilmiyorum. Ama her halükarda, tavsiye etmiyorum.

Ve bu Fat/Slim işini anlayamadım. Daha doğrusu anladım, Fat'ler ilk çıkan Slim'ler sonra çıkanmış da, hangisi daha iyi? (Yani mantıkla Slim tabii ki daha iyi ama bir istisnası var mı?)

Slim'ler aklına gelebilecek hemen her açıdan daha iyi. Tartışma yaratan belki de tek yanı PS2 oyunlarına verilen desteğin kaldırılmasıydı. Slim çıkalı neredeyse üç yıl oluyor ve eski şişman PS3'ler artık ne üretiliyor, ne de satılıyor zaten.



Emre Gence, Goyun serisine motorcu Goyun ile devam etmiş.

PlayStation Move'da kamerayla mı oyun oynuyorsun?

Kamerayla oynamıyorsun ama oynayacağın zaman kamera karşında, ekranın önünde ya da üstünde bir yerde duruyor ki senin nerede olduğunu görebilsin. Move'un içinde Wiimote'taki gibi hareket sensörü var ama cihazın konumu PlayStation Eye denilen o kamera tarafından algılanıyor. Kamerayı doğrudan seni ve bulunduğun ortamı oyuna aktarmak için kullanan oyunlar da var tabii; özellikle eğlencelik parti oyunlarında sıkça kullanılıyor.

Peki, Assassin's Creed mi alayım, yoksa GoW mu alayım?

Ben olsam tercihimi *Assassin's Creed* serisinden yana kullanırdım.

İkinci seçim sorum şu: Ben PS3 almakla kötü bir şey mi yaptım yoksa Xbox 360 mı alsaydım? Kısacası Xbox mı, PS3 mü?
Astaki Borani

Şimdi bak... Şu elimle işaret ettiğim yolu görüyor musun? Yolun kenarında dizili duran ağaçlar dikkatini çekti mi? Peki ya o ağaçlardan sallandırdığımız insanlar? Doğru bildin, işte o insanlar Xbox 360 yerine PlayStation 3 alanlardır...

✉ İTALYAN KİŞİ

Merhaba Eren Abi, ben Berkay. Üç hafta

önce İtalya'ya gittim.
Ne idüğü belirsiz bilim insanlarının akılları bir karış havadayken yaptığı, kayda değer hiçbir anlam ifade etmeyen, bilimsellik dışı bir araştırmaya göre Posta İdaresi'ne katılım gösteren okurların %21'i İtalya'ya en az bir kez gitmiş.

İtalya'da alışveriş merkezinde GameStop adında bir mağaza vardı. Bu mağazaya girdiğimde çıkamaz oldum. Etrafımda tüm çeşit oyunlardan onlarcası duruyordu (2. el oyunlar ya da ekipman falan da satıyorlar). Bunun yanında ben bu GameStop mağazasına daha İstanbul'da rastlamadım. Eğer İstanbul'da bir yerde varsa ya da açılacaksa beni haberdar eder misin?
GameStop, Amerika merkezli kocaman bir firma. Öyle ki ismini sürekli duyduğumuz, birçok oyunun ilk kez görücüye çıktığı Game Informer dergisi bile ona bağlı. Bu firmanın dünya çapında kendiyle aynı adı taşıyan 6700 civarı mağazası var, sen de onlardan birine denk gelmişsin. Lakin henüz Türkiye'de faaliyet göstermiyorlar.

Diablo 3'ü çıktığı gün aldım (45dk elektronik mağaza arayışımın sonunda bulmam pek de sürpriz olmadı, ama neredeyse umudu kesecektim :D). Şu an şu Whimsyshire'a girmeye çalışıyorum. Rainbow Liquid ile asanın planını daha bulamadım. Oasis'de dünden beri arıyorum. Bakmadığım yer kalmadı. Bir NPC bulmam gerekiyormuş. Siz herhalde asayı yapmışsınızdır. Bu NPC'yi nasıl bulabilirim, belirli bir görevde spawn'lanıyorsa, hangi görevde?
Geçen sayımızın Oyun Canavarı bölümünde anlatmıştık bunu. Ola ki dergiyi almadıysan, rehberin Whimsyshire kısmını internet sitemizde de paylaşmıştık, oradan faydalanabilirsin.

Ve Dead Island incelemesini bir sayıda okumuştum. Ancak o sayıyı bulamıyorum. Hangi sayıda?
Bir bakalım... Oyun geçen eylül ayında çıktığına göre biz de ya o ay ya da bir sonraki sayımızda incelemişizdir diye tahmin ediyorum. Tahmin etmekle kalmayıp kütüphaneme doğru yöneliyor, her iki sayıyı da elime alıyor, İçindekiler sayfalarından oyun indekslerine bakıyor ve görüyorum ki sahiden Ekim 2011 sayımızdaymış.

Postamı okumaya zaman ayırdığınız için teşekkür ederim. Dergide yayınlamasanız da en azından cevaplarsan sevinirim. Eğer yayınlarsanız da... artık sonraki aya :D
Berkay Akyüz

✉ NE DRM
Sevgili Eren Abi. Ne kadar süredir burada olduğumu ve kaç kez buraya geldiğimi artık bilemiyorum :)
Eskiden buralar hep böyle Semih'ti. Posta İdaresi'ni Semih'in üzerine kurduk biz.

1- Derginizin kopya koruması yok sanırım, fotokopi makinesinde bir sayfayı kopyalayabildim çünkü.
100% DRM'siz, şekersiz, katkı maddesiz, koruyucu ve trans yağ içermeyen, organik, pek hoş ve leziz bir dergiyiz biz.

2- Önümüzdeki kırk iki ayı saymazsak gelecek ay 100. sayınız çıkacak. Bir şeyler planladınız mı?
Evet. Az önce sayfa planına baktım, bir şeyler planlamış Serpil.

3- Hangi saatler arası ofiste oluyorsunuz? (Kimsenin olmadığı zaman geleceğiz de... :))
Ay sonları hariç, hafta içi öğlen-akşam saatleri arasında ofiste birileri vardır mutlaka. Biz yeni bir sayımızı bitirdikten sonraki ilk hafta sonu gelirseniz eğer, yanınızda getirdiğiniz tüm pasta ve börekleri kendiniz yiyebilirsiniz.

İyi çalışmalar...
Semih Etiğ

✉ MİNNETTARLIK
Merhaba sevgili Oyungezer ailesi. Ben Kadir Karamustafaoğlu... Dergiyi iki aydır takip ediyorum ve uzun süre boyunca da takip edeceğim. Bu kararı vermemde iki etken var: N.E.M. ve Pixel...

Öncelikle N.E.M.'e değineceğim ve ilkin Göktuğ Ağabey'e (Göktuğ Yüksel) selam gönderiyorum. Kesinlikle yazdıkları okunmaya değer ve iki sayfadan daha fazla yer hak ediyor :)
Biz tutmasak yazacak daha kendisi, alıp başını gidiyor, tutuyoruz o yüzden.

Neyse ona sormak istediğim şey N.E.M.'in açılımı. Evet, N.E.M.'in açılımı. Ben defalarca açmayı denedim fakat bir türlü mantıklı bir şey çıkmadı. En sonunda bi' bilene danışmalıyım dedim. Yanıtlarsanız çok sevinirim.
Göktuğ'un sevdiği bir müzik grubuyla, o müzik grubunun sevilen bir parçasıyla ilgisi olabilir mi acaba... Ama şimdi nereden bileceğiz Göktuğ'un hangi müzik gruplarını sevdiğini, değil mi? Önce onu sormak lazım kendisine. Bu durumda Göktuğ'dan bir N.E.M. açılımı bekliyoruz... *(Dergiyi yeni takip etmeye başladığın için henüz fark etmemiş olabilirsin Göktuğ'un içindeki Metallica aşkını Kadir. Bu bağlamda sana kıyamayıp köşenin açılımının Nothing Else Matters olduğunu fısıldayabiliriz. -Serp.)*

Son olarak Göktuğ Ağabey'e "Gökpit" projesinde başarılar... Koyabilirse Gökpit'in birkaç fotoğrafını koymasını istiyorum.
Facebook hesabımı kapatmadan evvel, ki birkaç ay öncesine tekabül ediyor, Göktuğ'un Facebook hesabında fotoğraflarını paylaştığını görmüştüm. Eğer silinmediyse oradan bakabilirsin.

İkinci olarak "Pixel" bölümüne geçelim. Burada da önce Volkan Ağabey'e (Volkan Turan) selam gönderiyorum. Tam bir 8-bit hayranı olarak "Pixel" bölümü benim için çok değerli. Piyasadaki çoğu oyun dergisini aldım ve bazen alıyorum ama hiçbirinde 8-bit'e dair hiçbir bölüm yok. Bu da Oyungezer'i benim için daha değerli kılıyor. Volkan Ağabey'e sormak istediğim şey, "Eski Dergilerim" bölümünde yayınlanan dergiler elinde mevcut mu? Gerçekten merak ediyorum :)
Ofisimizde birtakım eski dergiler var valla. Sinan Abi'nin odasında kendimle yaşıt Türkçe bir dergiye denk gelmiştim en son, dokunmaya kıyamamıştım. Senin sorunu da Volkan'a ilettim şimdi, "Bazıları var ama hepsi yok ne yazık ki" şeklinde yanıtladı.

Ve son olarak "Son Jeton" bölümü için bir öneri sunmak istiyorum: Syphon Filter... Eğer daha önce bu oyunu yazdıysa da dergini sayısını alabilir miyim? :)
Hafızam beni yanıltmıyorsa henüz yazmadık Syphon Filter'ı.

Sanırım bu kadar, Didim'den herkese sevgiler, iyi çalışmalar...
Kadir Karamustafaoğlu

Teşekkür eder, yine bekleriz Kadir (Kadir Karamustafaoğlu).

✉ MEKTUP WARS EPISODE 1: GOYUN MENACE
Merhabalar efendim, ben Onur, iyi günler dilerim. Aslında bu çoooook uzun bir mektup olacaktı ama hem yayınlansın diye (ne yalan söyleyeyim yayınlansın diye yazıyoruz :) hem de sana kolaylık olsun diye...

Olaya Whirlwind Sprint hızında girmeden önce bir notum var: Geçenlerde fiyat 1TL artmış... Ama siz beni kazıklayamazsınız!
Öyle de bir kazıklarız ki ruhun duymaz.

Çünkü bizim markette barkodu okutunca 6,90 geçiyor!!!
Gelişi kaçaymış acaba, onu bir sormak lazım. 6,90'dan satınca da kurtarıyor demek ki. Oradan hesaplayın işte sizi ne kadar kazıkladığımızı. Aslında biz sizin duygularınızı sömürüyoruz, derginin yanında inceleme eki diye reklam broşürü veriyoruz falan. Go-

"Geçenlerde fiyat 1TL artmış... Ama siz beni kazıklayamazsınız!"

FREE2PLAY'i denediniz mi?



10 sayfa Oyungezer, günlük okuma ihtiyacınızın %50*'sini karşılar.

Denemediyseniz, deneyiniz; denediyseniz, tekrar deneyiniz...



Oyungezer



Ürün kapağı açıldıktan sonra 1(bir) ay içerisinde tüketilmelidir.

(Fazla tüketimi baş dönmesine yol açabilir.)

*Düzenli Kullanımda geçerlidir.

| Oyungezer | FREE2PLAY |

Semih Etiğ'e göre dergimizin arka kapağında aslında bunlar yazmalıymış.



"Beğenmediyseniz oynamayın. Kimsenin size zorla oyun yaptığı yok."

yun postunda gurduz biz.

Beni kazıklayamazsınız, ben sizi kazıklarım ULEEYNNN!
Ha ha ha, kazıkla da görelim.

Hatta biz hep birlikte kapitalizmin milletvekili (Meclis de Wall Street oluyor!) süper marketi kazıklarız! (Gazıklama level: +99) Neyse tansiyonum düşsün biraz...
Di mi, ben de onu diyorum yarım saattir. Yalnız sanırım sen olaya biraz uzak kalmışsın Onur... Zira Oyungezer'in fiyatı dokuz aydan beridir 7,90TL (oradan hesaplayın bugünkü servetimizi).

Şimdi olaya giriyorum ben, 7-6 aydır TES V: Skyrim oynuyorum. Diablo III'le karşılaştırmaya değmez bence. Diablo III olmamış bence, o kadar bekledik halt oldu.
Evet, iyi halt oldu. Halt denince benim aklıma hep amcamın Telefunken marka eski televizyonu ve uzaktan kumandasının üzerindeki HALT düğmesi gelir. Ama bunun konumuzla bir ilgisi yok.

Ama Max Payne 3 über olmuş, hastası oldum. PC versiyonu süper, konsolunu beğenmedim çok fazla. Bir de yeni Mass Effect'e başladım, ikinci oyunun sonlarındayım şu an, harbiden süper oyunlar. Grafik filan harbi süper. Ama ikinci oyun 2010'da çıkmış, Şubat ayının sayısındaki 2011'in oyunları konusunda var. Neyse çok yorum yaptık biraz da soru soralım, zaten amaç bu değil mi?
Paragrafın gidişatından herhangi bir amaç çıkaramamıştım ben, o yüzden tüm umudumu devamındaki sorulara bağladım.

Sence Diablo nasıl olmuş? Bence RPG değil MMO-RPG yapmaya çalışmışlar, şu gerçek para işine aklım yatmadı.
Benim de şu ekonomik kriz işine aklım yatmıyor... Bence yok kriz mriz. *Diablo III* konusundaysa oynamadığım için yorum yapmaktan kaçınıyorum. (Gün gelecek herkes susacak, Eren konuşacak... *Soon...*)

Bir de ben GittiGidiyor gibi sitelerden key alıp oynuyorum, bu yasal mıdır? Birkaç güvenilir satıcı var oralarda.
Bu tür satışlar "gri bölge"ye düşüyor, ne yasal ne de değil. Bahsettiğin satıcılar ellerindeki anahtarları çeşitli yabancı ülkelerden tedarik ediyor ve bu anahtarlar normalde sadece o ülkede, örneğin Rusya'da satılması için dağıtılmış. Teorik olarak, eğer firmanın elinde hangi kodların hangi ülkeye gönderildiği bilgisi varsa, o kodla senin alakasız bir ülkede oynadığını tespit edip yaptırımda bulunabilir. Diğer yandan doğal olarak bu satışların Türkiye'deki orijinal oyun satışlarına da hiçbir katkısı yok. Dolayısıyla aslında tek kazanan kaçakçılar oluyor. Onlardan alacağınıza internetten korsanını indirin daha iyi.

Anlamadığım bir şey var: Annem o siteye güvenip Steam'e, babamsa dosya gizliliği kalmaz diyerek Dropbox'a sıcak bakmıyor. Ne iş anlamadım. Onlara bir Goyun onaylı mektup gönderir misiniz?
Steam gayet güvenilir bir servis. Hesabınıza bağlı oyunlar zaten koruma altında. İnternetten alışverişte güvenliğinizi artırmanın da yolları var; kredi kartınıza bağlı bir sanal kart çıkartıp içine sadece ihtiyaç duyduğunuz kadar para yükleyebilirsiniz mesela.

Dropbox'ınızdaki dosyalara da -siz istemediğiniz sürece- başkalarının erişmesi mümkün değil. Dosyaların gizliliği kalmaz deyip Dropbox'a güvenmemek, yazışmaların gizliliği kalmaz deyip Gmail'e güvenmemek gibi bir şey.

İnsanlar bilmedikleri şeylerden korkarlar. Annenin ve babanın neyi bilmediklerini öğrenip doğrusunu anlatmak da sana düşüyor Onur.

Başka bir konuysa ben bu aralar PS3 almak istiyorum, sence beklemeli miyim? PC'm sizin süper sisteme denk geliyor, kendisini bırakamıyorum da.
Eğer dediğin gibi süper bir sistemin varsa, PS3 almanı önermiyorum. İlla ki oynamak istediğin PS3'e özel oyunların sayısı çok fazlaysa başka tabii. Gerisi maddi durumuna bakıyor, ama bence o PS3'e ve oyunlarına harcayacağın parayı daha faydalı bir iş için kullanabilirsin.

İşe bak, koskoca oyun dergisi neler diyor. Yakında dergiyi kapatıp bütün servetimizi Doctors Without Borders'a bağışlasak yeridir.

Emülator falan kullansam benim PC zarar görür mü?
PS3 emülatörü zaten yok ama internetteki sözde emülatörlerden virüs kapman kuvvetle muhtemel. Onun haricinde, normal bir emülatörden bilgisayarına zarar gelmez, hayır.

Şimdilik bu kadar. Daha fazlasını aylık postalayacağım. Bir de araya bir resim iliştirdim, ona da bir bakarsan sevinirim.
Sonuç: Skyrim > Diablo
Onur M. Yemişen

Tüm bunlardan bu sonuca nasıl vardığın bir yana, mektubuna resim eklemeyi unutmuşsun Onur. Demek istiyorum ki, sonuç olarak: *Crayon Physics Deluxe* > *Modern Warfare 3*

✉ HOODIE

Ben Assassin's Creed figürlü hırka gibi bir şey almak istiyorum. Aslında eBay'den baktım, hoodie 21 dolar ama kargo 40 dolar :/ O yüzden acaba Türkiye'den temin edebileceğim bir yer ya da bir site var mı? Cevaplarsan aşırı sevinirim çünkü bu benim için çok önemli. İyi günler.
Ferhat Kürşad Kasapoğlu

Merhabalar Ferhat. Türkiye'de benim bildiğim Ecce'nin getirdiği ürünler var. Bizim dergide de reklamı çıkıyor sık sık, rastlamışsındır belki. *(Rastlamak için hemen 7'nci sayfaya uğrayıp geri gelebilirsin. -Serp)* Fiyatlarının çok uygun olduğunu söyleyemeyeceğim ama hem ürünleri kaliteli, hem de yurt dışından getirmekten yine daha ucuz. *Assassin's Creed*'in yanı sıra *Call of Duty*, *Diablo*, *StarCraft* ve *World of Warcraft* temalı giysileri de var. www.ecceonline.com adresinden bakabilirsin.

✉ O NE MUHTEŞEM BİR DERGİ KAPAĞI ÖYLE

Selam oyunla gezip oyunla kalkan Eren Abi ve tayfası :)
Yatmayı biz de unutuyoruz bazen, evet.

Öncelikle bazı sorularım olacaktı, onları sormak isterim. Hemen başlıyorum:

1) Skyrim sizce 2012'ye damgasını vuran bir oyun oldu mu? Ayrıca karakterlemeler hakkında neler düşündüğünüzü merak ettim.
2012'den ziyade 2011'e vurdu o damgayı. "Karakterlemeler" ile ne demek istediğini tam anlayamadım

Gezenti — Cyko Kemal



Oyungezer'i daha da yukarılara çıkarma gayretindeki Kemal, Dubai'deki Burj Khalifa kulesine, yani insan yapımı en yüksek binaya çıkmış. Kemalciğim, çıkmadan evvel aşağısının tozunu da alıvereymişin keşke.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemezseniz Çamlıca Tepesi'ndeki ağaçlar kesilecekmiş.

"OGZ on the Beach" adlı çalışmasıyla, Çeşme sahillerinden Mert Sertel.



ama karakterler hakkında, özellikle de Astrid hakkında çok güzel şeyler düşünüyorum. *Dawnguard* ile birlikte geri dönüş yapmak ve vampir olmak için de can atıyorum.

2) MW3 güzeldi ama biraz cılız bir hikâyesi mi olmuş sizce de? Çünkü heyecan aksiyon vardı ama çok çabuk yazılmış gibi geldi bana hikâyesi.
Oyunlar hakkında neler düşündüğümüzü incelemelerinde neyin yazıyoruz zaten, di mi?

3) Her ne kadar ülkemizde pek önemseyen olmasa da bir seveni olarak GTA V hakkında elinizde yayınlanmamış yeni gerçek bilgiler varsa paylaşırsanız sevinirim.
Paylaşırız tabii. Ama burada değil, 360drc'de paylaşırız tercihen.

Şimdilik sorularım bunlar. 2012 oyun açısından bereketli geçti, 2013 yılından da çok umutluyum. Mesela Battlefield 4 gelir diye düşünüyorum. Black Ops 2 zaten malumunuz çıkacak, o da ayrıca çılgın bir hikâye olacak. Modern Warfare ile nasıl bir karşılık verecek Activision çok meraklıyım.
An itibarıyla Activision'a bağlı on iki oyun geliştirme stüdyosu var ve bunların altısı *Call of Duty* oyunları üzerinde çalışıyor...

PES 2013 bence güzel olacak her ne kadar FIFA'cılar nefret etse de. PES 2013 çok çeşitli unsurlar sunmakta, mesela FIFA'da oyuncu yaratırken sıfırdan değil belli bir seviyeden alıp yıldızlaştırıyoruz. Hâlbuki PES'te oyuncumuz 17 yaşında maçlara en çakma takımlardan, hatta en az on hafta bekleyerek kadroya alınıyor. Bu da bence PES'teki gerçekçi futbolculuğu gösteriyor. Her neyse, derdim efsane olan FIFA mı PES mi kavgası değil, ikisi de eminim iyi olacaktır, alan alır almayan almaz :)))
O son cümleyi eklememiş olsaydın, tek derdinin hangi oyunun hangi oyunu döveceği olduğuna bahse girebilirdim Deniz.

Heh bir dakika, şimdi aklıma geldi.
Eyvah.

PS3'te MW3 multi atarken çok kıl kapıyorum özellikle Alman ve Ruslara. Benim beceremediğimi bana karşı becerebiliyorlar.
Hazırsan yüzüne vuruyorum: Senin beceriksizliğin.

Mesela sniper'ı adam kaç metreden dürbün açmadan nasıl vuruyor anlamıyorum ya da gelmeyecek semtex nasıl beni buluyor şaşıyorum kalıyorum. Her neyse, başta da dediğim gibi eğer 2013'te Battlefield 4 çıkacaksa bence biraz daha aksiyon katılabilir. Mesela PC'de Battlefield 3 oynarken MW3 gibi hikâyesi boş ve kısa geldi eğer sen yıllarca Battlefield adıyla oyun çıkartıyorsan adına yakışır bir oyun yapmalılar benim beğenimi sadece roketle snipercıyı indirdiğimiz bölüm hoşuma gitti. (Burada biraz sinirlendim :))
Peki.

Ah nerdeyse unutuyordum, haziran sayımızdaki Diablo 3 için yapılan kapak tasarımını unutamayacağım.
Bence iki güne kalmaz unutursun sen onu.

Yıllarca aldığım dergilerdeki sayılı en iyi kapak çalışmalarından biri. Kilise penceresi tasarımındaki el emeği harika. Kolay bir çalışma değil, kim yaptıysa o eseri ellerini sıkarım.
"Neden cami değil de kilise?" sorusunu bekliyoruz hâlâ.

Son olarak bu haziran ayındaki dergimizin içeriği çok boldu. Böyle bol içerikli nice dergiler dilerim. Ayrıca ağustos ayında ne olur bir oyunu orijinal verin :)) Mesela Sniper Elite v2 orijinal verirseniz sevinirim :)) PS3 MW3'te herkesi bekliyorum, ben Ghaladius. Kendinize iyi bakın.
Deniz Çaycı

***Sniper Elite v2*'yi -daha iki ay önce çıkmış olmasına rağmen- verecektik aslında ama dürbün açmadan vurulmuyormuş, veremiyoruz o yüzden. Sen de kendine iyi bak Deniz. Hatta o kadar iyi bak ki, yıllar sonra dönüp baktığında iyi ki bakmışım diyebilesin.**

✉ ŞEYTAN AYRINTIDA GİZLİDİR

12 yıl... 12 yıl boyunca yapılan bir oyun. Ancak piyasaya sürüldüğünde pek çok acımasızca eleştirinin hedefi oluyor. Yok "neden hep online olmalıymışız?" da, yok neden "Auction House gerçek paralıymış" da, yok "çok hata veriyormuş" falan filan...

Oynamayın. Beğenmediyseniz oynamayın. Kimsenin size zorla oyun yaptığı yok. Blizzard oyununu yapmış. Oynarsın ya da oynamazsın, gerisi sana kalmış.
Gerçekten böyle bir ikilem içinde miyiz sence? Başka çıkar yol yok mu? "Ya sev ya terk et"çilerle başımız zaten dertte, bari sen yapma Tuncer.

"Merhaba Eren Abi"li girişlere inat böyle bir giriş paragrafı yazdım. Klişeye kaçmadan özgünce. Böyle bir giriş paragrafı yazdım çünkü öfkeliyim.

Şimdi hikâyemi sizlere en baştan anlatmak istiyorum. Bundan 12 sene önce Diablo II çıktığında ben henüz 1 yaşındaydım. Haliyle de oynamadım ilk iki oyunu. Hatta derginin 2011 Temmuz sayısına kadar Diablo III diye bir oyunun varlığından bile haberdar değildim. (Burada bir itirafta bulunmak istiyorum; derginizi Haziran 2011 sayısını tesadüfen alarak takip etmeye başladım. Nasıl olduğunu anlatırdım şimdi de konu dağılmasın.) O sayının kapağında Diablo III görseli vardı. Şu anki duvar kâğıdım. Daha ilk resmiyle ilgimi çeken bu oyunla ilgili daha fazla şey öğrenmek için iç sayfalara göz attım. Okudukça heveslendim. Bir yandan da ilk iki oyunu oynayamadığım için üzüldüm. Ama bu beni yıldırmaya yetmedi. İnternetten ilk iki oyun ve Diablo tarihçesiyle ilgili daha fazla bilgi edindim. Bu araştırmalar sonucunda da sıkı bir Blizzard hayranı oldum.

Ertelenmeler pek umurumda değildi. Çünkü eninde sonunda oynayacaktım o oyunu. 15 Mayıs'a kadar bekledim. Ancak oyun Manisa'ya gelmedi (hâlâ da gelmiş değil). İnternetten araştırdım ve oyunu bulabileceğim en yakın mağazanın Akhisar'da olduğunu öğrendim. Tabii takvimler 20 Mayıs olmuştu bile. Neyse, babamla adil olmayan (benim açımdan) bir anlaşma yapıp oyunu aldım. Ancak o ayki internet kotamı doldurduğum için haziranın birine kadar beklemem gerekti. Her şey o gün başladı ve devam etti. Sonunda 19 saat 23 dakika sonucu Diablo'yu normal seviyede yendim. Ama daha yolu var.

Gelelim şu acımasız eleştirilere. Şimdi benim hakkımda, "Tabii ilk iki oyunu oynamamış o yüzden böyle rahat konuşabiliyor" diye düşünebilirsiniz. Ancak şimdiye kadar oynadığım hiçbir oyun bende Diablo'nun bıraktığı etkiyi bırakmadı. Bazı kişiler Blizzard'ın kendi cebine para katmak için gerçek paralı Auction House yaptığını düşünüyor. Bir kere Blizzard'ın amacı para kazanmak olsaydı hiç 12 yıl uğraşıp böyle bir oyun yapar mıydı? Adamlar zaten WoW sayesinde milyonlar kazanıyor.
Bu kadar büyük çapta olup da para kazanmak için yapılmayan tek bir oyun dahi yoktur. Blizzard'ın diğer firmalardan farkı, *WoW*'dan elde ettiği gelir sayesinde daha rahat çalışabilme, oyunlarını dilediği kadar geciktirebilme lüksüne sahip olması. Aynı durum Valve ve Steam için de geçerli. Yaptıklarının yanlarına kâr kalmasının tek sebebi, "Blizzard" olmaları. Ha bir de *Diablo* gerçekten iyi bir oyun tabii.

Lag sorununa gelirsek. Ne lag sorunu ya? Ben 4GB kotalı ADSL kullanıyorum, daha oyunu oynadığımdan beri bir tane lag olmadı. Hatalar yönünden ise 2-3 kez error 37 dışında hiç hata da almadım.
Şanslıymışsın o halde.

Benim gözümde Diablo'nun puanı 10/10'dur arkadaş. Blizzard'ı da ayrıyetten tebrik ediyorum böyle bir oyun yaptığı için. Son olarak hâlâ WoW'a başlamayanlar varsa bence en iyi fırsat Diablo 3'ün içinden çıkan WoW Guest Pass'i. Ben öyle başladım. Ben sözlerimi bitirdim (beraber oynamak isteyenler için Battle Tag'im Draqula#2643).

Eren Abi seni de unuttum kusura bakma. Nasılsın iyi misin?
Daima yalnızım.

Biliyorum yayınlanma oranı düşük ve uzun bir mektup. Eğer yayınlarsan sevinirim yayınlamazsan da (olur diyeceğimi sandınız değil mi?) olmaz! (Lütfen yayınla.)
Tuncer Haydarlar

Bu son cümlenin bir anda yön değiştirmesi karşısında şaşkınlığımı gizleyemiyorum Tuncer. En iyisi mi ben de artık son cümlelerime geçeyim.

İstesem de istemesem de, bu Posta İdaresi burada bitiyor. Bir sonraki aya kadar hepinize sıradışı uyku saatleri, hızlı göz hareketleri ve korkunçlu rüyalar dilerim. -*Eren Okka*

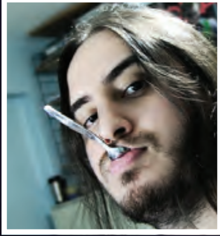

Rıdvan Tosun en sevdiği karakterlerden biri olan Ezio'yu çizmiş.



Ne ayak, biz de bilmiyoruz. Bilmiyorsak da biliyormuş gibi davranmıyoruz.

PIXEL

NEREDESİNİZ?



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ

- **Manowar**, **Gojira** albümleri dinlenir.
- **The Amazing Spider-Man** sinemada, **Detachment** evde izlenir.
- **Tuborg GoldFest** ve **One Love**'a gidilir, kulak pasları silinir.

Tekken Tag Tournament 2'nin çıkışı yaklaştıkça dünyadaki dövüş oyunu turnuvalarının heyecanı da bugünden şekillenmeye başlıyor. Bilindik tüm firmalar bir şekilde oyunlarıyla turnuvalarda yer kapmaya çalışıyor veya kendi turnuvasını hazırlıyor büyük ödüllerle. Biz de izliyoruz. Ne güzel! Kafama takılan şey, bu tip büyük, resmi ve destekli dövüş oyunu turnuvaları neden ülkemizde yapılmıyor... Ufak etkinliklerin ufak köşelerinde birkaç makinede yapılarak devam ediliyor veya? Halbuki ülkemizde dövüş oyunu oynayanların kimliği çoğu günümüz turnuva oyunundan daha eskiye dayanır. Sizce Street Fighter II oynamış olanların sayısı mı fazladır yoksa Counter-Strike'ın mı? Elbette daha çok oyuncu olması büyük çapta bir etkinliğin olması için yeterli bir kıstas değil, ama dövüş oyunları zaten genlerinde "rekabet" barındırır, çok oyunculudur olay! Usta bir oyuncu olmaya gerek yok yani katılımcı olmak için. Oyuncu iyi olduğunu hissediyorsa zaten sahaya iner, burada nişan almak, hızlı tıklamak gibi bir hadise yok. Hadi sponsor bulunamıyor diyelim, e en kıytırık oyunlar için bütçeler alınabiliyor, bir Capcom, Namco veya SNK oyunu için mi alınamayacak yahu? Kimse mi elini taşın altına sokmaya niyetli değil dövüş oyunu ve organize etmeyi sevenlerden? Bundan on yıl önce baklavasına yapılan mahalleler arası turnuvalara kaç kişi geliyordu söylesem yüzünüz kızarır, o yüzden söylemiyorum. Bir gün, bu saklanan oyuncuların, organize etme yeteneği olanların elini taşın altına sokacağını umuyor ve yabancı basının -bizim yaptığımız gibi- bu turnuvaları yurtdışında takip edecekleri günlerin geleceğini ümit ediyorum.

FINAL FANTASY III'E GERİ DÖNÜŞ

İlk hangi Final Fantasy oyununu oynamıştınız? Eminim ki "FF III" diyenlerin sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Çünkü oyuncuların seriye olan ilgisi asıl olarak beşinci oyundan sonra başlamıştı. Ama Square Enix tozlu rafları kurcalamayı seviyor şu aralar. FF III'ü alıyor ve niyeyse PS Vita yerine PSP'ye çıkarıyor. Evet evet, sonuçta PSP sahipleri daha çok, ama Vita'yı alıp eski PSP'sini elden çıkaranlar için kötü bir haber oldu bu. Eğer bir DS'iniz veya iOS'lu bir mobil cihazınız varsa da FF III edinip oynama şansınız olacak neyse ki. Oyunda orijinal müziklerin *yanında Auto Battle* sistemi de bulunacak. Japonya'daki çıkış tarihiyse 20 Eylül.



RESIDENT EVIL'A DOYMAK



Resident Evil 6, Capcom'un bu yılki katalogunun en büyük yıldızı. Her RE oyunu, seriyi yeni takip etmeye başlayan taze oyuncular anlamına geldiğinden, "E peki önceki oyunlarda ne oldu?" sorusu da bir salgın gibi yeni oyunla birlikte ortalığı saracak. Ama Capcom bu defa eşeğini sağlam kazığa bağlıyor ve daha önce yapmadığı bir şey yapıyor. Resident Evil 6'ya özel bir paket çıkarmayı düşünüyor. PS3 için *Anthology*, Xbox 360 için de *Archives* adındaki bu paketlerde RE6-5 GE-4 HD-3-2-1 Director's Cut yer alacak. *Archives* versiyonunda ayrıca RE6-5-4 HD, Code Veronica X HD-RE Degeneration filmi var. Capcom acaba RE6'yı serinin finali olarak mı tasarlıyor ki böyle bir işe girişti dersiniz?

10 YILDIR CIVILIZATION II!

16 yıl önce çıkan Civ2'yi 10 yıldır oynayan birinin olduğunu duysanız, eminiz ki şaşırırsınız. O zaman daha da şaşırtıcı olan kısmı söyleyelim: 10 yıl önce oynamaya başladığı ülkesini hâlâ ayakta tutabilen bir oyuncuyla karşı karşıyasınız. Lycerius adındaki Reddit kullanıcısı haziran ortasında on yıllık ülkesinin son durumunu paylaştı ve çok büyük bir ilgiyle karşılaştı (yorum atanların arasında Mark Zuckerberg bile var, "This is pretty crazy" demiş Tosun Paşa). Neyse, oyunda M.S. 3991'e kadar gelen Lycerius'un dünyasında üç süper güç kalmış; kendi ülkesi Keltler, Amerikalılar ve Vikingler. Bu ülkelerin birbirleriyle nükleer savaş yapması sonucu 20 kere kutuplar erimiş, dünyanın büyük bir kısmı sular altında kalmış. Nüfusun %90'ı ölmüş. Çok ufak bir kara parçasında hayata tutunan insanlık, bunca yıldır savaşmaktan bıkmamış. Oyundan al haberi!

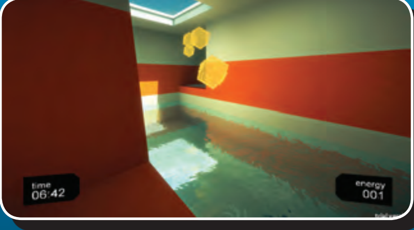




STREET FIGHTER X TEKKEN MOBİLDE

Önce konsollar, sonra PC derken şimdi de mobil platforma geliyor SFxT. iOS5 desteği kesinleşen oyunun Android'de olup olmayacağı hakkında bir açıklama yapılmadı. Şimdilik iPhone 4/4S, iPod Touch 4. nesil, iPad 2 ve Yeni iPad sahipleri SFxT'e bu yaz bitmeden sahip olabilecek. E3 videolarından gördüğümüz kadarıyla da gayet sorunsuz çalışıyor, kombolar yapılabiliyor.

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR







FLIP'D

Havada asılı kalmayı sevenlere

Yerçekimiyle bir türlü yıldızı barışmayan oyun geliştiricileri, mücadeleye devam ediyor. Flip'd sadece bir haftalık bir tasarım sürecinin sonrasında gelen 3B bir Unity oyunu. FPS kamerasından oynanıyor. Tek yapabildiğimizse düşey düzlemde yerçekimini değiştirerek ilerlemek. A noktasından B noktasına gitmek için iki düzlem arasında geçişler yapmamız gerekiyor ama kurşun toplar gibi bu geçiş hakkını da toplamak gerekiyor. Yani rotanız belli. Oyuna ayrı bir mücadele etkisi katan bu tatlı hava, oynanışı da bir hayli zorlaştırmış. Kısa süren bulmaca oyunlarını sevenlere öneririz. En azından bir haftada yapılan oyun neye benzer konusunda fikir vermesi açısından iyidir.

http://bit.ly/LPI0Ry

SUGAR, SUGAR 2

Şekerim, bir bakar mısın?

Şekerle aramız pek iyi değildir genelde. Fazla tükettiğimizde bize yol, su ve göbiş olarak geri dönmesi sinirimizi bozar. İşte bu fobimizi kullanan Sugar, Sugar 2, aslında bir bulmaca oyunu. Tepeden akan toz şekeri aynı renkli bardaklara dökmeniz gerekiyor. Bunun için de fare ile çizgiler çekip toz şekere yol yapmanız lazım! Kulağa saçma bir fikir gibi gelebilir ama oyun şaşırtıcı derecede eğlenceli. İlerleyen bölümlerde devreye pek çok fonksiyon da katılıyor ve zorlanmaya başlıyorsunuz. Yine de toz şekerden bile ağzı sulanan tatlı severlerdenseniz çok da önermiyoruz oyunu, günde en fazla bir çay kaşığı kadar...

http://bartbonte.com/sugarsugar2/

PSYCHOUT

Deli değilim beeeen!

Uzun zamandır oynadığım en ilginç platform-bulmaca oyunlarından biri Psychout. Deli gömleği giymiş keltoş bir karakterle, gerçeküstü bir platform macerasına atlıyoruz. Amaç her zaman çıkış kapısına erişmek ve bu tımarhaneden tüymek, ama bu o kadar olmayacak. Dikenli teller, kapı açacakları, koruma görevlileri vs. ile dolu bölümler üstünüze üstünüze gelecek. Bazı engeller gözükmeyebilir, bazı engeller yok olabilir, kimisi kımıldar, kimisinde yerçekimi terstir, kontroller tersine döner... Olabilecek ne kadar ilginç olasılık varsa bu konuda, hepsi bu oyunda toplanmış. Popüler platform oyunlarına yapılan göndermeler de yüzümüzü güldürmeyi başardı. Denenmeyi hak ediyor.

http://bit.ly/OZVif4

UNUTULMAZ SERİLER

BİR BALTAYA SAP OLMUŞ, HATTA BALTANIN TA KENDİSİ BİR SERİ!

GOLDEN AXE



Son derece medeni bir adam olsam da "3K: Kan, Krom, Kadın" felsefesiyle yaşayan **Barbar Conan**'a çocukluğumdan beri acayip sempati duyduğumu itiraf etmeliyim. Tek dişi kalmış bu canavarın bastırdığı vahşi içgüdülerimin küçük yaşlarda arcade salonlarında nefes nefese Golden Axe oynarken su yüzüne çıktığını çok net hatırlarım. Ama yıllar sonra bu oyunun da aslında direkt Conan'ın filmlerinden esinlenerek yapıldığı, Ax Battler'ın Conan'dan, Tyris Flare'ın Red Sonja'dan hacılandığını öğrenmek son derece hoş bir sürpriz oldu benim için. Peki ya ölen adam seslerinin direkt First Blood ve Conan filmlerinden alınmış olması?

CV'sinde Altered Beast gibi efsaneler olan **Makoto Uchida**'nın ellerinden çıkma bu klasik, '89 yılında atari salonlarının tozunu attırdı. Çünkü bu yıllar ilerlemeli oyunların tek kral olduğu yıllardı ve kolay öğrenilir yapısı fakat yüksek zorluğu, üç farklı karakter, büyü sistemi falan derken oyuncuyu kendine kilitliyordu işte. Seriye adını veren Golden Axe'sa oyunun geçtiği Yuria'nın kutsal simgesi olan ve sahibine müthiş güçler veren tanrısal bir silahtır bu arada. Kutsal balta yani, hehehe.



Türün piyasası kızışıyor diye alelacele tamamlanan ikinci oyun büyük bir hayal kırıklığıydı kuşkusuz. Çünkü adeta ilk oyunun azıcık gelişmiş hali gibiydi. Ama neyse ki Frank Frazetta'nın efsanevi *Death Dealer* tablosundan aşırılan baş kötümüz Death Adder'in geri döndüğü The Revenge of Death Adder ve Golden Axe 3, karakterlere özel hareketler, farklı yollar seçebilme gibi tonla yenilik getirerek seriye yakışır devam oyunları oldular. Lakin 90'ların ortalarında başlayan dövüş oyunu fırtınasına (hatta hortumuna) Golden Axe bile dayanamadı ve davayı satarak The Duel adında bir dövüş oyunu çıkardı. Lakin hiç kimsenin adını bile duymadığı bu oyun bir köşede kurudu gitti.



Bunların yanında iki tane de Zelda klonu yan oyunu var serinin ama klon deyip geçmeyin, şaşırtıcı derece iyi oyunlardı bunlar. Dört yıl önce PS3 ve Xbox 360'a çıkan Beast Rider faciasından bu yana ise seri adına pek de bir gelişme olduğu söylenemez. Ama ben gelecekte Sega'dan port'lar dışında da yeni adımlar bekliyorum doğrusu. Hayır, zaten konsol yapmıyorsunuz artık bari eski klasiklerinizi canlı tutun kardeşim! **-Emre Sümer**





STRIDER HIRYU

Piksel'in aylık ninja hizmeti iftiharla sunar…

Günümüzde zombi fenomeni neyse eskiden de ninja fenomeni oydu. Gölgelerde gezinen bu savaşçılar koca bir sinema ve video oyunu sektörünü tamamen ele geçirmiş, gördüğü ilgi azalmaya başlayınca da Ninja Kaplumbağalar gibi fanteziler ya da bilimkurgu öğeleriyle harmanlanmış yeni seriler üretmeye başlamıştı.

Arcade yıllarının devleri SNK ve Capcom bir zamanlar eşit kalitede oyunlar yaptıysa (hatta bence SNK bir adım öndeydi) ama bugün sadece biri ayaktaysa buna Capcom'un oyun üretimindeki kalitesi kadar maddi alanda verdiği doğru kararlar da sebep oldu. "Geleceğin Ninjası"yla aranan kanın bulunacağı fikri, adamları bir manga grubu olan Moto Kikaku'ya götürdü ve ortaya bir arcade, bir NES oyunu ve bir mangadan oluşan üç parçalık yepyeni bir multimedya projesi çıktı: Strider.

İsmi "Uçan Ejderha" anlamına gelen Hiryu, dış tasarım olarak diğer yüzlerce ninjadan çok da farklı değildi ama en sert maddeleri bile kâğıt gibi kesen plazma kılıcı Cypher ve 60'ların çizgi romanlarından fırlamış robot yardımcıları Option'lar kendisini apayrı bir yere koydu. Onca yılın ardından Cypher'le robotları doğrarken çıkan "Shingggg!" sesi hâlâ kulaklarımdadır.

Hiryu'yu açıkladık, gelelim Strider'a. Strider'lar gelecekteki paralı ninjalar oluyor efendim (hayır zengin değil, para karşılığı iş yapan anlamında). *(Strider'ı ayrıca Yüzüklerin Efendisi'nden hatırlarsınız, Aragorn'un lakabıdır, Türkçeye Yolgezer olarak çevrilmiştir ve hatta Oyungezer isminin ilham kaynağıdır diyerek trivia parantezime burada son veriyor, sözü tekrar Emre'ye bırakıyorum. -Serp.)* Yıl 2050 de olsa dünyanın en büyük derdi klişeler gereği yine Sovyetlerdir ve liderleri Grandmaster Meio'yu durdurmak da genç yaşta A sınıfı bir Strider olma onuruna erişen Asyalı genç Hiryu'ya düşmüştür. Ardından da üç oyun boyunca olaylar gelişir falan fıstık işte… Bu arada seri boyunca Hiryu'nun doğum yeri açıklanmadı ama Japon olduğuna inananlar elini kaldırsın lütfen.

Dünyayı kurtardıktan sonra crossover'larda Namco, SNK ve Marvel karakterlerine kafa tutarak yola devam eden karakterimizi çoğunuz sadece bu oyunlardan tanıyor ki son Strider oyunundan bu yana 12 yıl geçtiğini düşünürsek bu durum son derece normal. Sonuç olarak Hiryu'nun oyun tarihinin ikon karakterlerinden biri olduğu konusunda uzlaştığımıza göre satırlarıma kendisinin bir sözüyle son vermek isterim: "Hedefim olmadığın sürece beni asla göremeyeceksin. Ama gördüğün zaman da her şey için çok geç olacak"…

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Bilinmiyor / 20 yaşında
Seslendiren: Yuji Ueda & Kosuke Torimi
Yapımcı Firma: Capcom & Moto Kikaku
Mesleği: Paralı ninjalık, oyun gezmek (crossover), susmak
Favori Platformları: Arcade, NES, PSX







PSN & XBLA

PSN



SUPER HANG ON

Sıkı tutunun!

Şimdi düşünüyorum da eskiden televizyonlarımızda ne çok video oyunu oynatılmış ya: Street Fighter 2, Super Mario World, Hugo, Lotus Turbo Challenge ve bu ay inceleyeceğimiz Super Hang On.
Efendim yarış oyunlarının aşırıya kaçmadan biraz daha arcade'imsi (TDK kan ağlıyor) olanlarından haz eden bir insan olarak Hang On serisine de yıllardır büyük sempati duyduğumu belirtmeliyim. Bu ay hem PSN'de hem de XBLA'de yaşanan Sega patlamasının en sağlam ürünlerinden biri olan oyunumuz, direkt bir arcade uyarlaması dersek yanlış olmaz. Zorluk dereceleri farklı dört turdan birini seçip zamana karşı yarıştığımız oyun benim çok takdir ettiğim şekilde öğrenmesi sadece saniyeler alan, ama yüksek başarı için de ince teknikler isteyen oldukça sağlam gerçek bir motosiklet yarışı klasiği. Fiyatı da son derece uygun ama insan biraz ekstra falan bekliyor... Oysa 3B desteği ve performansınızı internetteki rakiplerinizle karşılaştıran Trial modu haricinde yeni bir şey yok. O değil de 2006'da adamlar Hang On markasının patentini almışlardı, ne oldu yeni oyun?
-Emre Sümer

Platform: PS3, Xbox 360, Wii
Çıkış Tarihi: 23 Mayıs
Fiyat: 5$
Yapımcı: Sega
Oyuncu Sayısı: Tek



XBLA

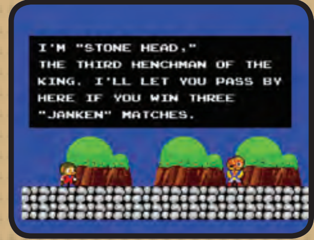


SEGA VINTAGE COLLECTION: ALEX KIDD & CO.

Sega pazara nur yağdırıyor

Diyorum ya bu ay Sega patlaması yaşanıyor diye, resmen Pixel'de diğer yapımcıları es geçip "Sega Özel Sayısı" yapmak durumunda kaldık ki seçtiğimiz oyunların çoğu PSN'de tek tek satılırken XBLA'de toplu paketler halinde satılıyordu. Elimizdeki toplamada da Alex Kidd in Miracle World, The Revenge of Shinobi ve yanda incelediğimiz Super Hang-On olmak üzere üç adet Sega klasiği bulunuyor. Bunlardan Alex Kidd direkt Sega'nın Mario'ya olan cevabı iken (Mario'nun yumruk atanı işte) Shinobi feci derecede zor ama bir o kadar da eğlenceli bir ninja platform/aksiyon oyunu bildiğiniz üzere (di mi?). O yüzden direkt ekstralara geçelim. İlk yenilik, her oyun için grafik ayarları ki bunların arasında keskin pikselleri yumuşatmak gibi son derece iyi sonuç veren tonla seçenek var. Diğerleri de Alex Kidd için istediğiniz an save edebilme özelliği ve Shinobi için de değiştirilebilir zorluk ayarı (nihayet). Hepsini bitirdiğinizde açılan Trial'lar da cabası ama özellikle yıllar sonra Shinobi'de sinir krizi geçirmemek hepsine bedeldi. Sakın kaçırmayın derim! **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 23 Mayıs
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Sega
Oyuncu Sayısı: Tek



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Kahramanlarımız çok mühim bir Kick Off maçının son 5 dakikasındadır]

Sinan: Immmh, ımmh!
Tuğbek: Ahah, coystiği kıracan oğlum, yavaş!
Sinan: Aztek bu, kırılmaz. Oyununa bak sen.
Tuğbek: Baksam nolacak, 3-0 öndeyim zaten.
Sinan: Immh, görürsün birazdan...

[Birazdan]
Tuğbek: Haydaa, yapmayın bunu ya!
Sinan: Bu biiir, hafife almayacaktın beni dostum!
Tuğbek: Hafife almama gerek yok, hafifsin zaten.
Sinan: Hadi hadii, çok konuşma da santranı yap.
Tuğbek: 3-1 yetmez! 3 fark atmak istiyorum sana, şöyle temiz... Dur... Lan... Tutun! Aaaaa!
Sinan: Şu ikiii.
Tuğbek: Olamaz yaaa, nasıl yaaa! Olamaaaaz!
Sinan: Oldu da bitti maşallah! Hadi başla hadi hadi hadi!
Tuğbek: Immh, ımmhhh! Kayarak müdahale etmesene!
Sinan: O ne demek ya? Oyunun yarısı kayarak müdahale etmek zaten, sahayı kayarak geçiyorsun Kick Off'ta.
Tuğbek: Olsun, hile yapma!
Sinan: Ne hilesi??

[Az daha sonra]
Tuğbek: ...
Sinan: Tuğbek ne bekliyorsun menüde. Yapsana santrayı!
Tuğbek: Hile yaptın sen!
Sinan: Ne hilesi?
Tuğbek: 5 dakkada 3 gol attın, sonra da hakem 3 dakika uzatma verdi, kesin hile yapıyorsun!
Sinan: Lan oyunu senin yanında oynarken nasıl hile yapayım!?
Tuğbek: Bilmiyorum, oyunun kodlarına girdin bozdun, yoksa imkanı yok böyle birşey olmaz.
Sinan: Olm iyice saçmalaştın sen ya, berabereyiz şur... Aha, aha da!
Tuğbek: Lan!
Sinan: Goooooooool!
Tuğbek: BOZDUN OYUNU, SEN YAPTIN, HİLE YAPTIN!
Sinan: Ya saçmalama ya, kaybetmeyi de bilmeli insan.
Tuğbek: Ben kaybetmedim, hile yaptın sen.
Sinan: He, hile yaptım. Aynı TV'ye aynı anda bakarken seni hipnotize ettim, oyunu kapattım, oyunun kodlarını açtım Assembler'la, kalenin hacimi büyüttüm, hakemi taraflı yaptım, bir de senin kalene mıknatıs koydum, topu da metale çevirdim.
Tuğbek: Ben bilmem, sen hile...
Sinan: Bir su iç gel sen bence, ama önce... GOOOOOOL! 3-5!
Tuğbek: ...hile...



CRUSADER: NO REMORSE

VOLKAN'IN BANA ATTIĞI ACIMASIZ KAZIK -BURAK AKMENEK

BİR İNSAN ESKİ OYUNCUYSA onu eski oyunların ucuza satıldığı bir siteye yönlendirmeyeceksin. Yönlendirdiysen eline kredi kartı vermeyeceksin, verdiysen de fare imleci "satın al" butonuna geldiğinde tıklama özelliğini kaybedecek. Tabii bir de o adam arşivci olmayacak. www.gog.com'dan bu yüzden uzak duruyordum. Sonra Volkan benden Pixel'e bir oyun yazmamı istedi. *Baldur's Gate* diye düşündüysem de bunu tüm dergiyi gasp etmeden yapamayacağımdan *Turrican* yazayım dedim. Ama o daha önce yazılmıştı. *Ultima Online* desen, onun da yeteri kadar eski olmadığına karar verdik. Daha arkaik bir şeyler olmalıydı. İşte o zaman aklıma *Crusader: No Remorse* geldi. Bütünleşik kasa PC'mle (kasa ve monitör tek parçaydı) oynadığım ilk oyun olan *Prince of Persia*'dan sonra en sevdiğim oyunlar listesinde *Crusader* serisinin yeri bambaşkaydı. Ha bu arada oyunu oynayıp da yazayım derken satın aldım. Sonra şunu da aldım bunu da aldım derken... Volkan yaktın beni!

UZAK BİR GEÇMİŞ AMA YAKIN BİR GELECEK

Devasa bir ekonomik çöküşten sonra (bugünlerde ekonomik sistemin sonuna geldiğini konuşuyoruz, ne rastlantı öyle değil mi?) 20.yy'da dünyadaki her kıta, o kıtaya egemen olan şirketlerce yönetilmeye başlamıştır. Bu şirketler World Economic Consortium (WEC) adı altında birleşmiştir. Vergiler %90 civarındadır, basın özgürlüğü diye bir şeyin esamesi okunmadığı gibi kişisel özgürlüklerin yerinde de yeller esmektedir. WEC'e karşı gelen herkese direkt olarak askeri güç uygulanmaktadır. Haliyle yalnızca WEC'in yüksek kademeli yöneticileri sınırsız yetki ve zenginliğe sahiptir. Bu korkunç düzene karşı direnen asiler, varlıklarını çok zor şartlar altında sürdürmektedir. Biz WEC için çalışan Silencer adında, elitin de eliti bir süper askeri yönetiyoruz. Sivillere karşı ateş aç emrine itaat etmeyen üç Silencer üsse dönerken saldırıya uğrar ve bu saldırıdan bir tek biz kurtuluruz. Haksızlığa karşı direnmek amacıyla asilere katılırız ve macera başlar (evet biraz hızlı geçtim hikâyeyi..).

İZOMETRİK CANDIR

1985'te Ultima VIII: Pagan izometrik motorunu kullanan oyunun benim üzerimde bıraktığı etki çok büyüktü. Öncelikle oyunun müzikleri gerçekten çok iyiydi. Acayip gazlıyordu. Grafikleri göz alıcıydı. O döneme göre harita yerleşimleri çok iyi ayarlanmıştı. Hele hele Silencer'ın o kırmızı üniforması yok mu... Neden bilmem, kişisel oyun tarihimin en unutulmaz detayları arasındadır o müthiş üniforma.

İşte bu anılarla oyuna yeniden daldım ve ilk günlerdeki gazı aynen damarlarımda hissettim. Hatta beynim eski C64 *Pirates!* günlerine kadar gitti. Üzerinden yıllar geçse de iyi oyun iyi oyundur arkadaş! Hâlâ çatır çatır çatışmalara girip karşıma çıkan o eski okul bölüm tasarımlarını çözmek için

EŞŞİZ ÇÜNKÜ

Her şeyiyle çok üst kaliteye sahip bir oyundu. Öncelikle konusu adam gibiydi. İnsanı hemen havaya sokuyordu. *Wing Commander* gibi oyunlara yapılan göndermeler de cabasıydı.



Ellerini kaldırarak kurtulabileceğini mi sandın hain sivil! Arkamı dönünce alarma koşacaksın biliyorum.





Kutuların arkasından çıkıp sağa doğru yuvarlanıp ateş ettikten sonra yerime döneceğim. İlkel bir Gears of War.



NEREDEN BULABİLİRİM?

Tabii ki Good Old Games (www.gog.com) adresinden. Cebimde delik açan bu siteden birçok eski oyunu bulabilirsiniz. Eski oyunlar yeni işletim sistemleri ve donanımlarda çalışması için yeniden düzenlendiğinden buradan satın aldıktan sonra kolayca kurup oynayabilirsiniz.

beyin patlattım ve çok eğlendim. Zaten oyunun müzikleri, efektleri ve grafiklerinin ötesinde, asıl işi götüren tarafı oynanabilirliğiydi. Her bölüm, çatışmanın yanı sıra aslında çözülmesi gereken bir bulmacaya da sahipti. Üstelik bu bölümlerde bir serbestlik de vardı. Etraftaki mech'leri kontrol altına alıp düşmanı dağıtabilir, kameralardan kaçıp alarmı çaldırmayabilir, platformlar arasından doğru zamanlamayla geçmeye çalışabilirdiniz. Ya da her türlü sessiz operasyonu bir yana atıp düşmana kafa kol dalabilirdiniz. Ama bu hareket haliyle bazı bölümlerde hüsranla sonuçlanırdı. Bulmacaların yanı sıra düşmanlarınızı paramparça edip etrafı görkemli patlamalarla dağıtabilirdiniz. Crusader aklımda öyle bir yer etmiş ki bazı bölümlerdeki çözümleri hatırladım desem inanır mısınız? Oyuncuya bu kadar serbestlik sağlayan bir oyun olunca hâlâ aynı keyfi sonuna kadar alabiliyorsunuz.

Oyun boyunca en çok kullandığınız hareket yana takla atarak kaçmanız. Özellikle bazı düşmanlarla kapışırken bunu sık sık kullanmanız gerekiyor. Ayakta ya da çömelerek ateş edebiliyorsunuz. Yani karakterle yapabildiğiniz birçok hareket var. Döneme göre oldukça sıkı ve elit düşmanlar gerçekten canınıza okuyabiliyordu.

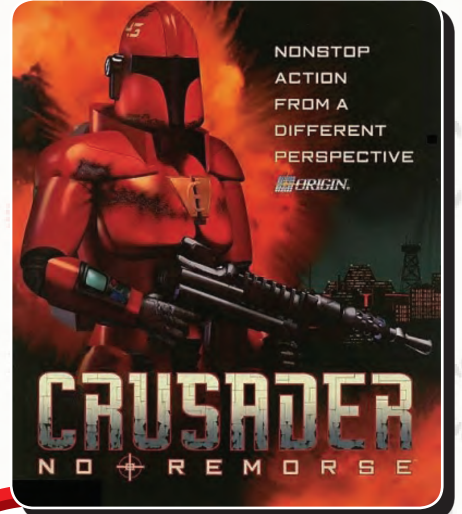
Biliyorum bunlar şu anda göze haliyle kötü geliyor ama o dönemde efektler ve oynanış o kadar sağlamdı ki oyundan şimdi bile etkilenmemek elde değil. Ara videolarla oyundaki diğer karakterler size hikâyeyi anlatıyor. Silencer asla konuşmasa ve bir etkileşim yaşamasanız da ara videoların oyunlar için yeni yeni çıktığı bu dönemde varlıkları büyük bir prestij ifadesiydi. Arkadaşlarımızla yaptığımız "İçerisinde gerçek videonun oynadığı oyun lan!" gibi ifadeler sanırım neler hissettiğimizi daha iyi anlatabilir. Oyunda sivil de olsa düşman için çalışan herkesi öldürmek serbest. Onlar ölmemek için kaçsın ya da yalvaradursun, bazıları koşup alarma bastıklarından hiç acımadan çatır çatır sivil öldürebiliyorsunuz. Herhalde "No Remorse" (Pişmanlık Yok) buradan geliyordu.

O dönemlerde izometrik oynanış krallığını sürüyordu. *Pool of Radiance*, *Krynn* serisi falan derken zaten gözümüz buna fena halde alışmıştı. Ama *Crusader: No Remorse* gibi çok iyi oyunlar çıtayı oldukça yükseltiyordu. Oyunun başarısı üzerine 1996'da *Crusader: No Regret* gelmişti. Bu defa grafikler daha da toparlanmıştı ve önceki oyunun devamını konu alıyordu. Oynanış daha sadeleştirilmişti. Ama nedense ben *No Regret*'e bir türlü alışamamıştım. İlk sevgilinin yeri başka oluyor. Serinin sonradan devamı planlansa da oyunu yapan ekip buradan kopup *Ultima Online*'a odaklanınca tüm planlar yattı.

Malum biz oyuncular nankörüzdür. Ben de diğer oyunlara aktım. Ta ki şu yazıyı yazana kadar... Şimdi o eski sevgiliyle bir kafede buluşup arkadaşça eski günleri yad ediyor gibiyim. O hâlâ bana kendini beğendirmeye çalışsa ve kalbimde bir his titreşse de bir defa daha oynayıp bitirdikten sonra sabit diskimin tozlu raflarına kaldırıp üzerine bir toz zerresi bile kondurmamaya çalışacağım. Ve oyunun yapımcılarının karşısında son kez saygıyla eğileceğim.

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✓ Göz alıcı grafikler ✓ Sağlam müzikler ve ses efektleri
- ✓ Ara videolar ✗ Ara videolardaki oyunculuk
- ✗ Hâlâ giderilememiş bug'lar





Etrafı kırıp dökmenin, patlatmanın keyfine bu oyunda sonuna kadar varacaksınız.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Origin Systems > **Dijital İndirme:** GOG (6$)

SON KARAR

GRAFİK	10/10
SES VE MÜZİK	10/10
HİKAYE / ATMOSFER	8/10
EĞLENCE	9/10

Crusader, anarşist ruhunuzu ortaya çıkartacak bir oyun.

8.5

Ne Kadar Oynanır?
1 haftadan önce bırakamazsınız.



WREX'İN İKİLEMİ

[Mass Effect - Virmire Gezegeni] Wrex, biyolojik bir soykırıma yenik düşmek üzere olan bir ırktandır. Irkını kurtarmaya çabalarken babası tarafından ihanete uğramış, onu öldürmek zorunda kalmış, sonuç olarak da gezegenini ve ırkına dair bütün umutlarını terk etmiştir.

Yollarının kesişmesi sonucu Kumandan Shepard'ın yoldaşlarından biri olur ve onunla birlikte Saren'ın peşine düşer. Zaman içinde Shepard ile Wrex nice



görevin altından birlikte kalkar, birbirlerine güvenen iki silah arkadaşı hâline gelir.

Ama Saren'ın genophage için bir panzehir geliştirdiğini, Shepard'ın görevinin de bu panzehiri yok etmek olduğunu duyunca, Wrex için dost ile düşman arasındaki çizgi bulanıklaşır.



Wrex, ırkına ne olacağını artık umursamadığını iddia eden birisinin davranışıyla çelişen bir şekilde Shepard'a silahını çeker ve Shepard da aynı şekilde karşılık verir. İki dosttan birisinin kanının akması an meselesidir. Ancak neyse ki Shepard, bu gibi durumlarda soğukkanlılığını koruyabildiği için Spectre olmuştur. Wrex'e Saren'ın panzehiri Krogan ırkının iyiliği için değil, onları köleleştirmek ve yönetmek için geliştirdiğini anlatır. Wrex karşıdan evrenin en mantıklı argümanları bile sunulsa ikna olmayacakmış gibi görünüyordu belki. Ama neyse ki Wrex, agresif olduğu kadar mantıklı ve onurludur da. Hoşuna gitmese de Shepard'ın söylediklerinin mantığını kabul eder. Ve de ona güvenebilecek kadar yanında savaşmıştır.

Wrex, Shepard'a panzehiri yok etmek konusunda yardımcı olur. Silahların çekildiği o noktada, sinirleri had safhada gerginken duygularına esir olmayıp mantığı seçen Krogan'ın, kendi ırkını feda ederek tüm ırkları kurtarması belki evrende pek az kişinin bileceği bir hikâye olarak kalacak. Ama Wrex için önemli olan bu değildi. Artık onun tek umursadığı, yaptığı fedakârlığın boşa gitmemesi, Saren'ın yaptıklarının hesabını ödemesiydi. **-Ömer Akdağ**

PIXEL YAZITLARI

ZAMANIN ÇOK ÖTESİNDE, GÜÇLÜ VE BAŞARISIZ KONSOL:

RDI HALCYON



Bir konsol hayal edin, sadece ses komutlarıyla çalışsın, size hatırınızı bile soracak kadar iyi bir yapay zekâsı olsun, yeni şeyler öğrenebilsin. Ve bunu ta 1985'de yapsın. Sonra aynı konsolun bugünün parasıyla 5000 dolara satıldığını, "iş yapmaz" diye destek görmeyip topu topu iki tane oyunla, daha ortama ısınamadan tarihe gömüldüğünü hayal edin. İşte size RDI Halcyon'un kısa ama hüzünlü öyküsü! Dağılabilirsiniz yani. Gelecek ay görüşmek üz-- Şaka şaka. Tamam, olay gerçek ama hikâye daha yeni başladı.

Bütün mesele Dragon's Lair'ın başının altından çıkıyor aslında. Bu oyuna bakıp oyun dünyasının geleceğinin CD'lerde, animasyonlarda olduğuna kanaat getiren RDI firması, bu vizyonu ortaya koymak için çok etkilendikleri 2001: Bir Uzay Destanı filmindeki robot HAL'dan bile daha zeki olacağını iddia ettikleri bir konsol tasarlamaya karar verdi. Halcyon'ın HAL'ı buradan geliyor ama aynı şekilde feci başarısızlığın tamamı da benzer sebeplerden. Yalnız CD konusunda iyi tahmin yürütmüş adamlar ama bir on sene acele etmişler işte.

Piyasaya "Sihire inanır mısınız? İnanacaksınız!" parolasıyla çıkan konsol hakikaten bayağı yenilikçiydi. Mikrofon vasıtasıyla 1000'e yakın farklı ses komutunu algılayıp sadece bunlarla çalışan, üstüne üstlük klavye vasıtasıyla öğrenmeye açık bir yapay zekâsı olan Halcyon, açılırken oyuncuya selam veriyor, kişisel dosyalarını düzenliyor, hatta 3-5 dakika bir şey yapılmazsa "Nerelisin sen bakayım?" gibisinden özel konulara bile giriyordu. Ve hayır, ciddiyim. *(Daha üç yıl önce Milo'yu gazlayan Peter Molyneux'nun o yıllarda Halcyon'a tepkisi ne olmuştur, feci merak ettim... -Serp.)*

Bütün bu özellikler zamanı için fazla iyi ve büyüleyici olsa da biçilen fiyat çok korkunçtu. Ayrıca oyun dünyasının 30 yıldır anlamamakta ısrar ettiği üzere oyuncular klasik kontrol sisteminden şaşmıyordu işte (aha Wii ve Kinect'in kafası yarıldı). Bir de projenin asıl doğuş sebebi olan Dragon's Lair ve Space Ace de dâhil olmak üzere hiçbir cepheden kimseden destek görmemesi sonucu zınk diye tepetaklak çakıldı konsol. Planlanan altı oyundan sadece ikisi çıkabildi ki bu da oyun dünyası adına acı bir ilktir.

O değil de, şu sendeki Halcyon'u kur da bir ara oynayalım Volkan, harbi merak ettim. Senin çocukluğuna geliyor ne de olsa, sende vardır kesin bu :) *(Var, ama adaptörü ısınıyo, gelme yani boşuna! -Volkan)* **-Emre Sümer**

DO YOU BELIEVE IN MAGIC?

YOU WILL.





Eski Dergilerim

1997 yılına gidiyor ve o zamanın "Yeni Nesil" dergisinin şubat kapağına göz atıyoruz. AMAN TANRIM! Gerçekten de Unreal'ın oyun içi grafiklerini yansıtan bir kapak! Şok mu oldunuz? Ağzınız açık mı kaldı? İşte "nereden nereyeeee" dedirten en güzel örneklerden biri. 15 sene öncenin dip düşüren karakter modeli işte bu kadarcıktı. Street Fighter 3'e hayal kırıklığı demeleri ayıp olsa da, ilgi çekici konu başlıklarını minik minik yazmalarını çok şirin bulduk. M2 dediği de Panasonic'in ölü yatırımı olan konsol. Kendisini sürmanşetten duyuran tek dergi Next olabilir...



Oyungezer
SAYI: 57 - 2012/07

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Oğuz Kılıçarslan, Kaan Özgünay

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Temmuz 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

OYUNGEZER AĞUSTOS SAYISINDA

KARANLIK GÜNLER YAKINDIR

THE SECRET WORLD

